listopad 2001 2.
49,- CZ . 69,- SK

Jak český novinář v zemi vycházejícího slunce pobyl
6 DNÍ V JAPONSKU

PS2 . GAMECUBE . PLAYSTATION . GAMEBOY . XBOX . DREAMCAST . NINTENDO 64

XGEN

www.xgen.cz konzolový magazín

SPACE WORLD 2001



GAMECUBE, JAPONKY A SUSHI
ANEB REPORTÁŽ Z VÝSTAVY

PLAYSTATION 2

DETAILNÍ ROZBOR
HARDWARU A PŘÍSLUŠENSTVÍ

PREVIEW

SHENMUE 2 (DC)
HALF-LIFE (PS2)
WIPEOUT FUSION (PS2)
COMMANDOS 2 (PS2, DC)
GRAND THEFT AUTO 3 (PS2, XBOX)
NHL HITZ 2002 (PS2, GC, XBOX)
DIDDY KONG PILOT (GBA)
SPY HUNTER (PS2)
FREQUENCY (PS2)

ZAMĚŘENO NA AKČNÍ TRHÁK
METAL GEAR SOLID
TSUNAMI VZPOMÍNEK A EMOCÍ

PLAKÁT



DÉMONI A TI DRUZÍ

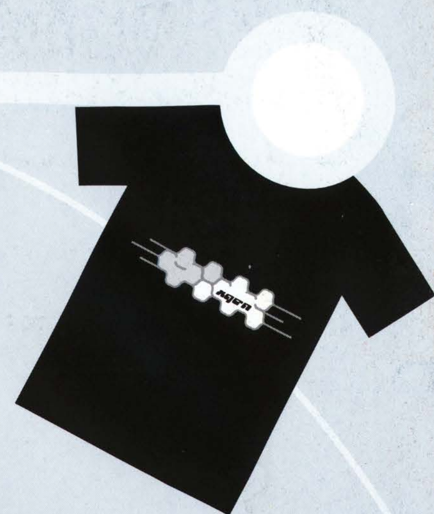
O SURVIVAL HORORU
A JEHO NÁSLEDOVNÍCÍCH

NAPROSTO BOMBASTICKÁ SOUTĚŽ O PLYŠOVÉ POTVORY

9 771213 565006

BASIC.002.BLACK

Uvnitř kolekce Basic 002 naleznete tričko černé barvy, jehož jednotná velikost L vám bezpochyby padne. Kdekoliv a kdykoliv pak budete všechny okouzlovat kvalitním 3D potiskem s logem XGEN. Hi-tech způsob výroby zajišťuje jeho dlouholetou životnost. Už nikdy nebude hrát hry v jiném tričku, než v tričku XGEN.



BASIC.002.BLACK



BĚŽNÁ CENA: 299 KČ
NAŠE CENA*: 199 KČ + POŠTOVNÉ

*Pokud si tričko Xgen objednáte u společnosti SEND na dobírku.

Předplatné magazínu XGEN



JISTOTA JE PŮL ZDRAVÍ

PŮLROČNÍ PŘEDPLATNÉ JE ZA BABKU, PŘESNĚJI ZA 234 KČ. JISTOTA JE ALE PŮL ZDRAVÍ, TAKŽE VÁM DOPORUČUJEME ROČNÍ PŘEDPLATNÉ, KTERÉ JE JENOM 468 KČ

A jak si magazín předplatit? Stačí poslat vyplněný kupón z protější strany (i ofocený) na adresu firmy SEND.

tirage

2001 © XGEN, konzolový magazín.
Vydavatelství:
LYNX MARKETING s. r. o.
(Quest Publishing)
Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Adresa redakce:
XGEN, Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Šéfredaktor:
Pavel Žďárek
tel.: +420 2 84 000 185
(pavel.zdarek@xgen.cz)

Art director:
Vítězslav Gric
(vitezslav.gric@xgen.cz)

Externí spolupracovníci:
Jan Doležel (jan.dolezel@xgen.cz)
Michal Brzák (michal.brzak@xgen.cz)
Jan Spáčil (jan.spacil@xgen.cz)
Tomáš Haluza (tomas.haluza@xgen.cz)
Ondřej Pessr (ondrej.pessr@xgen.cz)
Pavel Hacker (pavel.hacker@xgen.cz)
Štěpán Kopřiva (stepan.kopriva@xgen.cz)
Jiří Forman (jiri.forman@xgen.cz)
Petr Havlíček (petr.havlicek@xgen.cz)
Martin Mastný
František Fuka
EvilMind

XGEN on-line:
www.xgen.cz.

Web design:
Vítězslav Gric
(vitezslav.gric@xgen.cz)

Project manager:
Martin Klimeš
(martin.klimes@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 114
fax: +420 2 84 000 101

Inzerce:
Robert Seidl
(robert.seidl@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 107
fax: +420 2 84 000 101

Distribuce:
UDT, Transpress, MediaPrint & Kapa,
PressMedia

Předplatné:
SEND
(send@send.cz)
Antala Staška 80, 140 00 Praha 4
tel.: +420 2 61 00 66 51-53

Tisk:
HELMA v.o.s.
Opletalova 40, 110 00 Praha 1

Podávání novinových zásilek
nepovolila Česká pošta, s. p.

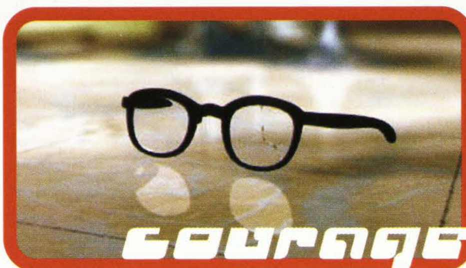
Registrační číslo:
MK ČR E 12885

ISSN: 1213-5658

Cena: 49Kč / 69Sk

Vychází měsíčně.

Toto číslo vychází: listopad 2001



Vážení čtenáři,

uplynul měsíc a my se setkáváme u druhého čísla magazínu Xgen. Zatímco výsledky prodeje prvního čísla nám zatím nejsou známé, vaše první názory na nový konzolový magazín ano. A jsou to názory skutečně pestré: od zdrcující kritiky, kdy nám nedáváte žádnou šanci se na trhu prosadit, až po nadšené juchání nad obsahem a kvalitou prvního čísla. Ať už patříte k zastáncům toho či onoho (či úplně jiného) názoru, v každém případě držíte v rukou druhé číslo Xgenu a můžete opět hodnotit.
Tentokrát se zabýváme především dvěma tématy. Prvním je naše návštěva výstavy Space World 2001 v Japonsku. Reportáž se nám bohužel nevešla do minulého čísla, takže celkový přehled o naší japonské cestě naleznete až na následujících stranách. Druhým tahákem čísla je článek o survival hororech a strašidelných hrách obecně. Vzhledem k nedávno proběhlému Halloweenu (který se sice v České republice ani na Slovensku neslaví, ale kdo ví, třeba jednou začne) je to celkem ještě aktuální téma.

Kromě toho tu na vás čeká několik dalších článků, rozhovor, sada preview a rubrika Burn.Out. Abyste měli přehled o tom, co od které rubriky (i do budoucna) můžete čekat, připravili jsme pro vás na následující stránce rozpis a popis rubrik Xgenu. To by vám mělo navigaci na našich prozatimních 52 stranách usnadnit.

Když už jsem nakousl počet stran, ještě něco dodám. Jeden z kritických hlasů ze strany vás čtenářů, bylo zklamání z malého počtu stran. Vězte tedy, že počet stran poroste, a to ve velice krátkém časovém horizontu (konkrétně někdy počátkem příštího roku). Kolik stran přibude, to je zatím tajná informace. Nicméně ani první nárůst stran a ani další překvapení, které vás čekají, nejsou posledními novinkami, které pro vás chystáme. Xgen je nový časopis, který bude chvíli hledat své místo na trhu a svou podobu, ale pokud bude vaše odezva na každé číslo stejně mohutná jako u jedničky, pak naše vyprofilování (fuj, to je slovo) proběhne jistě rychleji a k větší spokojenosti nás všech.

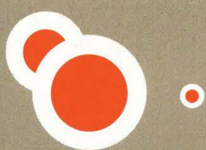
Jak jste si jistě všimli, Xgen byl letos přítomný i na Invexu v Gamehall. Sice se krčil v rohu, ale věříme, že každý konzolista si k němu cestu našel. Vždyť kromě časopisu jste si zde mohli koupit i tričko Xgen (obojí za speciální Invexové ceny). Pokud jste v Brně nebyli nebo jste z nějakého důvodu náš stánek minuli, stále máte možnost si fešné tričko Xgen zakoupit. Více informací je na inzerátu vlevo od tohoto úvodníku.

To by bylo tedy v úvodu listopadového čísla asi vše. Venku už podzim naplno roztáhnul své pařáty, kamna a topení žhnou ostošest, a tak u televize s ovladačem v ruce je celkem příjemně. Počasí za oknem evokuje tu správnou atmosféru pro hraní hororových titulů jako *Alone in the Dark: New Nigthmare* nebo třeba *Resident Evil*. Zapomeňte tedy na všechnu tu hrůzu, co se odehrává každý den ve světě a vstupte do světa strašidelných her a spiklenecky pomrkávajících dýní. Určitě vám tam bude lépe. Magazín Xgen vám bude dělat průvodce.

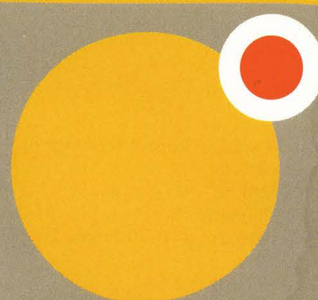
Pavel Žďárek
šéfredaktor







PITVA XGENU



Když první číslo Xgenu vylétlo do světa, objevily se hlasy, které volaly po osvětlení složení časopisu a ozřejmění rubrik. Proto jsme v tomto čísle věnovali jednu stranu popisu rubrik, se kterými se bude v Xgenu pravidelně setkávat. Tak tedy...

Courage (úvodník)
– nejoblíbenější část časopisu šéfredaktora. Zde může téměř beztrestně chrlit svoje myšlenky, které mají tu užší tu vzdálenější spojitost s časopisem a děním na konzolové scéně. Jeho názor je takový, že jde jednoznačně o čtenářovu nejoblíbenější část magazínu.

Z redakce
– pracovní název rubriky na stranách 4 a 5, kde najdete pokaždé jiné informace (většinou z dění kolem redakce a časopisu) a občas také soutěž.

Xgen mix
– je, jak jste si jistě všimli, comics, ve kterém vystupují kreslená alter ega našich redaktorů a spolupracovníků. Pro orientaci v Xgen mixu se hodí první číslo Xgenu, kde je přehled drtivé většiny našich autorů a spolupracovníků.

Zaměřeno na...
– je vyloženě herní rubrika (i když občas budou i výjimky). Zde vám představíme herní šlágry, kultovní série, originální novinky, žhavé hity a řadu dalších titulů, ke kterým lze přiřadit mnohé přívlastky.

Preview
- jedna z mála klasických rubrik. Objevíte zde první dojmy a shrnutí dostupných informací o herních titulech, které se teprve na trhu objeví (někdy už za týden či měsíc, někdy třeba až za rok).

Burn.Out
– rubrika sledující hry, které se začnou v měsíci, kdy příslušné číslo vychází, prodávat na českém trhu. Občas se sice stane, že nás nějaká hra předběhne nebo se opozdí, ale většinou naše rubrika odráží stav herních prodejen.

Téma
– rubrika, která se zabývá aktuálním děním kolem videoherního průmyslu. Někdy vás v reportáži zavedeme na nějakou výstavu, exkurzi či jinou akci. Jindy vás pouze informujeme o něčem (věci, akci, události), co by nemělo uniknout vaší pozornosti. Rubrika Téma chce být aktuální, věcná, čtivá, zajímavá a zábavná.

Plakát
- co by to asi mohlo být? Pro nováčky: prostřední dvoustrana je určena (nejen) k zavěšení na zeď.



Laboratoř
– rubrika, která se na produkty herního průmyslu dívá očima českého kutila. Proniknète do tajů optimalizování výkonů svých konzolí, jejich ochrany, připojování na internet a řady dalších chytrých nápadů, které mohou zvýšit prožitek z hraní.

Transmutace
– to je prostý kaleidoskop krátkých novinek z herního světa.

Webovky
– nějaké ty zajímavé webové stránky, které byste měli – kromě pravidelných návštěv www.xgen.cz – určitě navštívit.

Rozhovor
– každý měsíc bereme jednu ze zajímavých osobností herní branže a posadíme ji do horkého křesla, kde do ní pod tlakem několika kilowat pereme jiskřivé otázky. Tak nějak.

Hard Wired
– staré i nové konzole, technologie, ovladače a další příslušenství. Informace, recenze a další zpravodajství ze světa herních strojů a jejich doplňků.

Kultura
– recenze filmů, hudby, DVD, knih atd. Vybíráme témata, která mají ke konzolím a konzolistům blízko.

SOUTĚŽ S FIRMOU Q-SHOP O PLYŠÁKY, KTEŘÍ VÁM VYRAZÍ DECH!

1. Jedna z prodejen videoherních speciálek Q-shop se nachází na:
a) Sahaře
b) Černém mostě
c) Veselém kopci

2. V plyšové podobě se nikdy neobjevila jedna z následujících postav:
a) Hana Zagorová
b) Picachu
c) Cartman ze South Parku

3. Jakou redakční přezdívku má dvorní malíř Martin Mastný?
a) Macleod
b) McMagic
c) McDonald

4. Při nákupu Mario Kart Packu v Q-shopu, dostanete ke Game Boyi Advance hru:
a) Super Mario Advance
b) Mario Kart Super Circuit
c) Super Mario 64

Firma Q-shop a časopis Xgen pro vás tento měsíc připravily soutěž o tři úžasné plyšáky. Stačí jen správně odpovědět na následující složité otázky a odpovědi poslat e-mailem na adresu: soutez@xgen.cz nebo poštou na adresu redakce: XGEN, Hybernská 20, 111 21 Praha 1.



1. CENA: OBŘÍ ŽELVA OLY
2. CENA: BRUTÁLNÍ PRASE BŘÉŤA
3. CENA: LÍNÝ HROCH LUCIUS

Odpovědi posílejte na adresu redakce nebo e-mailem do 16. 12. 2001. Kteří z vás jsou šťastnými výherci se dozvíte v lednovém čísle.





CO VÁS ČEKÁ NA VÁNOCE?

Především to bude jedno velké překvapení pro všechny náruživé hráče, kterým nestačí sedět doma před televizí. Odhalíme tajemství Pokémonů – důsledek jejich vzestupu a příčinu jejich pádu. Preview, Burn.Out, Comics a řada dalších věcí.
A možná přijde i Ježíšek...







NINTENDO GAMECUBE PREVIEW

SPACE WORLD 2001



Vždy je pro novináře svátkem, když může být u něčeho „první". Dvojnásob to pak platí, když jde o natolik jedinečnou věc, jakou je první tisková konference, na které byl představen Gamecube, všechny jeho tituly určené pro launch a ještě něco navíc. Když k tomu přičtete, že se celá akce odehrávala přímo v Tokyu, pak vězte, že nečíst následující text by vás mohlo mrzet. V Tokyu se totiž patrně začala psát budoucnost videoherního průmyslu.





Společnost Nintendo už toho má hodně za sebou. Její historie je rozhodně pestrá a bezpochyby poučná. Pokud se zaměříme jen na ten úsek zasvěcený herním konzolím, pak uvidíme víceméně úspěšné tažení napříč trhem. Ať už se podíváme na NES, SNES, N64 a samozřejmě Game Boy, pak můžeme vidět buď dobře odvedenou práci, dobrý marketing a nebo také obojí. V letošním roce přichází společnost Nintendo poprvé hned s dvěma novými konzolemi: Game Boy Advance a Gamecube. Zatímco ta první je už i v mnoha domovech evropanů zdomácnělým mazlíčkem, Gamecube si ve čtvrtek 23. 8. 2001 odbyl v Tokyu svou premiéru před novináři.

A zájem byl skutečně veliký. Sál v Tokyo Big Sight okupovali novináři z Japonska a dalších asijských zemí, Kanady, USA, Velké Británie, Německa a v neposlední řadě také z České republiky (to jsem byl já). Většina s sebou měla kamery. Pro ty byly v sále vyhrazeny speciální dvě tribuny, odkud byl ideální výhled na pódium. Nintendo si nepřálo, aby novináři natáčeli nebo fotografovali hry samotné. Nikdo přesně nevysvětlil proč, ale pravděpodobně chtěli zabránit nějakému předčasnému úniku informací pro případ, že by došlo v hrách k nějakým změnám. Na druhou stranu tu byly připraveny vitríny s Gamecuby ve všech možných kombinacích – GC a paměťová karta, GC a ovladač, GC a dva GBA atd. Na těch se všichni vyřádili do sytosti. Úderem 13 hodiny začala šou.

Bylo to skromné a přitom impozantní. Na pódiu se objevil první ze zástupců firmy a seznámil nás s celkovou filosofií společnosti. Tady bylo asi nejzajímavější, že Nintendo v souvislosti s Gamecubem skutečně má v plánu oslovit i starší hráče, a tak porce infantilních titulů bude patrně na ústupu. Zdá se tedy, že v této věkové kategorii dominantnímu Sony PlayStation tu roste více než nebezpečná konkurence (a to i v mnoha jiných ohledech). Obrovský potlesk pak sklidil Shigeru Miyamoto za ukázky z připravovaných her, které byly prezentovány na velkém plátně ve středu pódia. Neméně úspěšně si vedla živá ukázka propojení Gamecubu a Game Boye Advance ve hře *Kirby*. Funguje to tak, že hlavního hrdinu ovládáte pomocí GBA, vybavaného externím zařízením Tilt control a zapojeného do Gamecubu. Když vám hrdina spadne na televizní obrazovce do nějaké díry, objeví se na displeji GBA. Tak hrajete tam, dokud ho zase nedostanete na obrazovku.

Zástupci Nintenda se také rozplývali nad designem konzole a ovladače. V té době jsem ještě ovladač neměl v ruce, takže jsem jeho „vklouzne vám do ruky a budete překvapeni, jak příjemně se s ním hraje" bral s určitými rezervami. Určitou třešničkou na dortu pak byla projekce připravované nové *Zeldy* pro Gamecube a nového *Super Maria*. Přestože jsme byli poprošeni, aby si nikdo nic nenatáčel, mám pocit, že v sále nezhasla jediná kontrolka na kameře. Jak se tedy i vy můžete přesvědčit z videa na našich webových stránkách, obě hry vypadají více než dobře.

Po skončení živého šou, došlo konečně na spuštění všech stojanů s Gamecuby, které zatím stály pohaslé všude v sále. Teď se na nich rozzářily obrazovky s hrami jako *Luigi Mansion, Eternal Darkness, Wave Race: Blue Storm, Pikmin* a další. V té chvíli nějakým způsobem (asi početní přesilou) padl zákaz o natáčení obrazovek s hrami, takže se všichni vrhli do sálu a šero naplnily záblesky fotoaparátů a světla kamer.

Protože jsem lovil hlavně obrázky pro vás, osobně jsem si zahrál v tento den jen závodní hru *Wave Race*. Jakmile jsem vzal ovladač do ruky, pochopil jsem, že nejenom u Gambrinusu funguje přitažlivost síly G. Ovladač Gamecubu se prostě hodí do každé ruky, rozmístění všech tlačítek nemá chybu a myslím, že není co dodat. Hraje se s ním parádně. Nutno tedy smeknout před designéry celého kompletu Gamecubu a jeho příslušenství, že se jim podařilo skloubit vizuální podmanivost s praktickou stránkou věci. Výsledkem je tedy jasné hodnocení, že Gamecube nejen dobře vypadá, ale dobře se na něm i hraje.

Dříve než tisková konference zcela skončila a dveře se zavřely, byla odhalena další vitrína, ve které byl Gamecube v dalších dvou barevných variantách – oranžové a černé. Tady se ukázalo, že mu sluší každá barva.

Výsledkem prezentace Gamecubu je, myslím, pocit spokojenosti na obou stranách.

Škoda jen, že zatím co v Japonsku a Severní Americe si své Gamecuby budou moci hráči nakoupit již letos (14. září v Japonsku a 18. listopadu v Sev. Americe), Evropa bude muset ještě chvíli počkat. Cena konzole bude 25.000 yenů v Japonsku a 199,95 dolarů v Americe. Jen pro launch bude dodáno 500 000 konzolí na japonský trh a na americký pak 700 000 kusů. Celkově se do konce března 2002 předpokládá dodání 4 milionů kusů pro oba trhy dohromady.

Pavel Žďárek







HRY PRO GAMECUBE ANEB NA CO SE MŮŽEME TĚŠIT

LUIGI´S MANSION

Typ hry: Akční	Žánr: Hororová parodie	Vývoj: Nintendo	Datum vydání: 14. září 2001	Počet hráčů: 1	Prognóza: 85 %



Popis: Budete hrát za mladšího bratra Maria, který se jmenuje Luigi a vaším úkolem je zachránit svého bratra ze strašidelného domu. A největší úkol na této misi zastane Luigiho vysavač, kterým můžete vysát téměř všechno v domě, především však duchy a další potvory.

Subjektivní pohled: Po grafické stránce je tahle hra nádhernou ukázkou toho, co Gamecube umí. Co se týče samotného nápadu, hra čerpá inspiraci z filmu Krotitelé duchů a tak trochu mi evokovala i animovaný seriál Scooby Doo. Na druhou stranu jsem nikdy nic podobného nehrál. Myslím, že si Luigiho dům užijí jak děti, tak dospělí. Ve hře je spousta známých postav a spousta dobrých nápadů. Je to vlastně předzvěst nového Maria, určeného jen pro Gamecube.



WAVE RACE: BLUE STORM

Typ hry: Sport	Žánr: Závody vodních skútrů	Vývoj: NST	Datum vydání: 14. září 2001	Počet hráčů: 4	Prognóza: 80 %

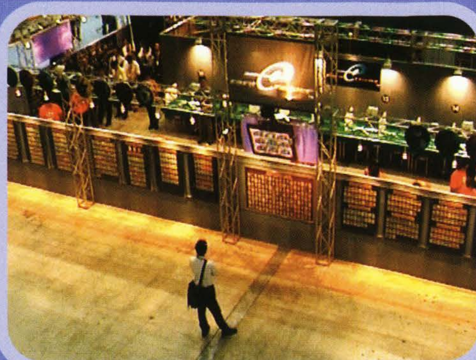


Popis: Nová konzole, nové hry a také nové předělávky a *Waverace* je jednou z nich. Lepší grafika, nové tratě, nový protivníci atd. Jinak to jsou pořád ty samé závody na vodních skútrech. Nic převratného pod sluncem.

Subjektivní pohled: Závodní hra je závodní hra. Nicméně po grafické stránce je to jen lepší průměr, řekl bych, že Gamecube umí více. I když fyzika vody i animace všech objektů je více než ucházející. Hratelnost je také na vysoké úrovni a když k tomu připočteme možnost závodit až ve čtyřech lidech na jedné konzoli, je to důvod, proč *Wave Racu* věnovat pozornost.









SPACE WORLD 2001

Rok co rok láká společnost Nintendo do výstavní haly v Makuhari Messe tisíce návštěvníků, kteří neodolávají vábení videoher. Tentokrát bylo slávy kolem celé akce ještě více, protože byla spojená s první veřejnou ukázkou Gamecubu. Kromě této zcela nové konzole tu byly k vidění všechny hry, které konzole dostane do výbavy ke své cestě na trh, nové hry pro Game Boy Advance a řada dalších příjemných překvapení.



Japonsko je přeci jenom zemí, která leží Čechům trochu z ruky. Proto jsme se tam vydali za vás, abychom vám mohli naservírovat žhavé aktuality, které Nintendo do té doby ukrývalo pod pokličkou.

Prvnímu dni letošního ročníku výstavy předcházela tisková konference představující Gamecube novinářům. O té jsme psali na předchozích stranách. Nyní se tedy podíváme, jaká byla výstava samotná.

Makuhari Messe je někde na poloviční cestě mezi mezinárodním letištěm Narita Airport a Tokyem. Makuhari je nové moderní město a podle toho vypadají i jeho výstavní prostory. Nečekejte tedy nic ve stylu Brněnského nebo – nedej bože – Letňanského výstaviště. Všechny budovy zde jsou plně klimatizované, postavené ze skla, oceli a betonu. Jsou propojeny vysutými můstky, které spojují i další budovy a stanici vlaku. Kupodivu není tak těžké se zde zorientovat.

Nintendo má na Space World pronajatou jen jednu budovu. Bohatě to ovšem stačí. Kromě plně funkční klimatizace, bez které by v tomhle podnebí a ročním období nebylo možné přežít, tu také perfektně funguje organizace. Když něco začíná v 9 hodin, začíná to skutečně v 9 hodin. A to doslova na vteřinu. Důsledkem toho jsou fronty, na které jsou ovšem očividně Japonci zvyklí, protože jsem nezahlédl ve frontě jediného nervózního domorodce.

Ve chvíli, kdy se otevřely dveře do sálu, všichni se nadšeně vrhli dovnitř. Nejnadšenější byli samozřejmě děti. Tady nevidím mezi Invexem a Space Worldem žádný rozdíl. Děti se rozeběhli ke stojanům s hrami, oči jim hořely nedočkavostí a nadšením. Teď ještě vybrat tu pravou hru, a pak už je úplně jedno, kde jsou rodiče.

Sál byl rozdělen na tři části. Nejvíce zájmu byl o první (řekněme levou) část, ve které bylo rozmístěno skutečně velké množství stojanů s Gamecuby. Byly tu k vidění a k zahraní všechny launchové tituly. Konečně jsem měl trochu času a klidu na okouknutí některých konkrétních titulů.

Třeba *Eternal Darkness*. Konečně hororová adventure pro konzoli od Nintenda. Kousek jsem si zahrál a byl jsem na výsost spokojen. Když to porovnám s ovládáním hry *Resident Evil: Codename Veronica* na Dreamcastu, nemá Resident šanci. Po té chvilce hraní vám nepovím, kde je fígl, ale při hraní *Eternal Darkness* jsem měl pocit, že používám zažité ovládání, které se nemusím učit a přitom jsem tu hru hrál poprvé a ovladač držel v ruce teprve podruhé.

O něco méně příjemnou zkušenost jsem si zopakoval při hraní hry *Super Smash Bros. Melee*, ve které si to rozdávají všechny známé postavičky z her Nintenda. Hrál jsem za nějakého kapitána Falcona. Hra samotná mi přijde úžasná ve všech ohledech, nicméně jsem

SUPER SMASH BROS. MELEE

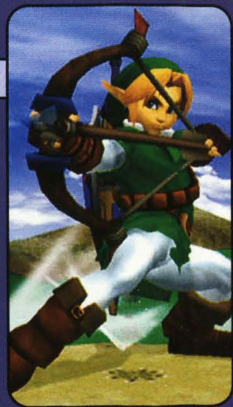
Typ hry: Bojovka	Žánr: Crossover	Vývoj: Hal Laboratory Game Freak	Datum vydání: 21. listopadu 2001	Počet hráčů: 4	Prognóza: 90 %



Popis: Jedná se o pokračování úspěšné hry z N64. Nová a lepší grafika, nové prostředí, nové charaktery a zbraně. Jinak jde o bojovku se známými postavami z her Nintenda. Co dodat?

Subjektivní pohled: Tohle je skutečná nádhera. Grafika je úžasná, vše se nádherně hýbe a když vzduchem létají desítky předmětů, máte pocit, že byste měli odložit ovladač a dělat užaslé: jééé. Navíc je tu více herních módů a díky přítomnosti známých postav, které bojují způsobem, na který jste zvyklí, je tahle hra ideálním začátkem pro každého, kdo uvažuje o nákupu Gamecubu.









nějak nestačil proniknout do všech tajů ovládání (ono přijít na smrtící komba za 2 minuty není žádná sranda), takže jsem si to moc neužil. Každopádně je nádherný pohled vidět třeba souboj Zelda vs. Donkey Kong v tak skvělé grafice.

Mojí poslední vlastnoruční zkušeností bylo RPG *Rune*. Skutečně zajímavá věcička.

Na cestě za dalšími lahůdkami jsem potkal Sonica (živého). Tedy, čekal bych spíše Maria nebo Zeldu nebo třeba Pikachu, ale možná že se tu objevili také, zrovna když jsem tu nebyl. Ten Sonic je samozřejmě na místě, protože pro Gamecube se připravuje hra *Sonic Adventure 2*.

Nových titulů na Game Boy Advance byly tuny. Jenom Nintendo jich připravuje alespoň deset. Jinak tu byly tituly od Konami, Capcomu, Segy a dalších. O těch nejzajímavějších určitě napíšeme. Protože jsem neměl tolik času, zahrál jsem si pouze *Get a Goal* od Konami, což je fotbal s nejspíš nejdelším intrem v historii. Po pětiminutovém proklikávání nějakým příběhem s texty v japonštině, jsem se konečně dostal k zápasu. Není to špatná hra, ale musím se přiznat, že hry pro GBA se mi lépe hrály na velké obrazovce (kam jsou na výstavě zapojeny), než normálně na displeji. Díval jsem se kolem sebe, ale většina Japonců tvrdošíjně zírala na displej, přestože před sebou měli všechno daleko větší. Buď je zvyk železná košile nebo je tak úplně nechápu (že by měli jinou mentalitu?).

Myslím, že jsem se ještě nezmiňoval o zákazu natáčet či fotografovat u naprosté většiny herních titulů. Jen pro příklad – u Gamecubu to bylo všude, pak u her Nintenda a Konami (a pár dalších menších firem) u GBA a u tří z šesti titulů na Game Boy Color. Japonci, kteří byli téměř všichni vybaveni nějakými záludnostmi miniaturního světa digitální záznamové techniky, pořizovali záběry i přes zákaz. Já samozřejmě taky. Bohužel, v důsledku zákazu jsem nemohl natočit dost věcí, které si to zasloužily. Na druhou stranu jsem toho natočil mnohem víc, než by se Nintendu asi líbilo. Chvílemi jsem byl drzý natolik, že jsem si stoupl za ceduli s nápisem NO PHOTOGRAPHS (a přeškrtnutým fotoaparátem) a tvářil se, že jsem ji neviděl. U GBC to zrovna vyšlo, nicméně tam byl zase problém, že nové hry nikoho nezajímaly, a tak nebylo kromě opakujících se demo obrazovek co natáčet (možná proto mě tam natáčet nechali).

Space World 2001 se dle mého skromného mínění vydařil. Ještě uvidíme, jak se k tomu vyjádří Nintendo, ale zájem o novou konzoli je očividně obrovský a vzhledem k celkem nízké pořizovací ceně 25.000 yenů (vzhledem k dolarovému přepočtu by to mohlo být 7.000 až 8.000 Kč) a kvalitě herních titulů, si myslím, že si obchodníci společnosti nemusí dělat starosti. A když, tak jen jestli bude dost papíru na vyřizování objednávek.

Příští rok bude Space World samozřejmě zase. Patrně to bude o něco menší sláva než tentokrát, protože uvedení nové konzole na trh se nekoná každý rok. Já jen doufám, že Nintendo neučiní podobné radikální rozhodnutí jako Sega a že za rok nebudeme řešit otázku, co s Gamecubem. Ale jak už jsem psal výše, po tom, co jsem na Space Worldu viděl, bych na to nevsadil ani zlámanou grešli. Spíše bych začal na Gamecube šetřit.

Pavel Žďárek

ETERNAL DARKNESS

Typ hry: Akční adventure	Žánr: Horor	Vývoj: Silicon Knights	Datum vydání: prosinec 2001	Počet hráčů: 1	Prognóza: 90 %





Popis: Jedná se o hru z pohledu třetí osoby, kde budete cestovat časem a bojovat proti zlu (viz. preview v minulém čísle).

Subjektivní pohled: Jednoznačně jeden z mých favoritů, už kvůli žánru. Grafika je parádní, atmosféra výborná a samotný nápad taky nemá chybu. Moc se mi líbila monstra, jejich chování a pohyby. Hlavní postavy také nemají chybu a způsob ovládání je skutečně intuitivní.



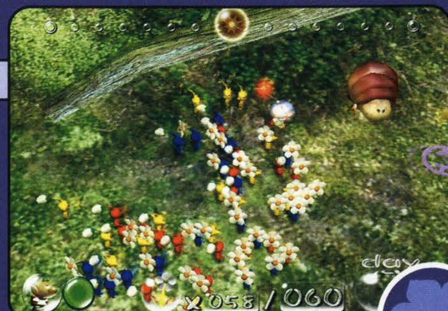
PIKMIN

Typ hry: Adventure	Žánr: Sci-fi	Vývoj: Nintendo	Datum vydání: 26. října 2001	Počet hráčů: 1	Prognóza: 87 %




Popis: Ztroskotáte na planetě a jedinou vaší záchranou jsou zdejší malé potvůrky jménem Pikmin. Jelikož jsou malinké a nemají skoro žádnou sílu, tak jejich jediná převaha je v množství a to je také klíčem k úspěchu.

Subjektivní pohled: Tuhle hru jsem bohužel moc neviděl. To, co jsem ale stačil postřehnout, mi stačí k tomu, abych *Pikmin* považoval za velice originální titul, který má perfektní grafiku a nabízí řadu neotřelých nápadů, na které budou koukat i ostřílení hráči.



SSX TRICKY

Typ hry: Sport	Žánr: Snowboard	Vývoj: EA Canada	Datum vydání: 8. března 2002	Počet hráčů: 4	Prognóza: 80 %



Popis: Závody na snowboardu. V tomto díle (předešlý na PS2) najdete nové tratě, triky, postavy.

Subjektivní pohled: Tenhle titul jsem vůbec nezaregistroval, takže nemůžu sloužit.





PHANTASY STAR ONLINE

Typ hry: RPG	Žánr: Sci-fi	Vývoj: Sega	Datum zatím neuvedeno	Počet hráčů: 4	Prognóza: 85 %



Popis: Další hra od Segy, která bude povědomá majitelům Dreamcastů. Jde o příběh kolonizace jedné planety, kdy je první ze dvou lodí, Pioneer 1, po přistání náhle zasažena jakýmsi výbuchem a druhá loď, Pioneer 2, s ní ztrácí spojení. Je na vás, abyste zjistili, co se stalo s první lodí.

Subjektivní pohled: Tohle znám také jenom z traileru. Vypadá to impozantně a já věřím, že to tvůrci dotáhnou do úspěšného konce.



VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

Typ hry: Sport	Žánr: Fotbal	Vývoj: Sega	Datum první polovina 2002	Počet hráčů: 2	Prognóza: 86 %



Popis: Další fotbal pro GC. Vypadá opět velice dobře, ale na rozdíl od titulu EA Sports jde více o arcade než reálnou simulaci. Proto se velice snadno hraje.

Subjektivní pohled: Tenhle fotbal vypadá docela hezky, jenom je trochu pomalý. Na druhou stranu obsahuje několik skutečně fotbalových pohybů hráčů, takže to chvílemi vypadá jako skutečný - i když trochu zpomalený – fotbalový zápas. Gamecube dokazuje, že na ní nic nevypadá ošklivě, a tak je lahůdkou sledovat Replay (ze všemožných úhlů) nebo střílet penalty. Tady se krásně ukazuje i chytrost hry. Když první penaltu kopnete do středu branky, brankař patrně uskočí a vy dáte gól. Když ale uděláte tuto chybu podruhé, brankař už zůstane moudře na místě a vy máte smůlu.



STAR FOX ADVENTURES

Typ hry: Akční adventure	Žánr: Sci-fi	Vývoj: Rare	Datum vydání: únor 2002	Počet hráčů: 1	Prognóza: 89 %



Popis: Na první pohled musí být všem jasné, že se jedná o neoficiální pokračování *Zeldy*. Jediný rozdíl je v tom, že jako hlavní hrdina je Fox McCloud ze hry *StarFox* a prostředí je z dob, kdy na naší planetě vládli Dinosauři.

Subjektivní pohled: *Star Fox* vypadá také moc hezky a také se může pochlubit řadou nápadů. Líbily se mi pohyby všech postav a způsob boje. Fox se má ve hře co otáčet, protože na jeho hůl čeká řada obřích monster, která – jak jinak – nemají chybu.



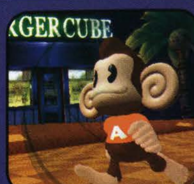
SUPER MONKEY BALL

Typ hry: Arcade	Žánr: Sběr banánů	Vývoj: Sega	Datum vydání: 14. září 2001	Počet hráčů: 4	Prognóza: 84 %



Popis: Coby opička sbíráte banány. Vše je v 3D grafice a vy se proháníte po dráhách složených z různých plošinek a můstků. Hra má tři základní módy (main game, party game a minigame) a slušnou podporu multiplayeru.

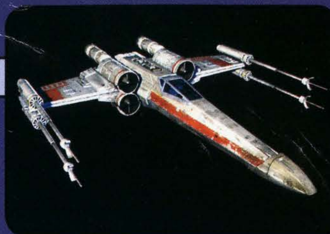
Subjektivní pohled: Tohle bude oddychovka, která se bude dobře hrát. Sbírání banánů je totiž téma, které nikdy neomrzí. Grafika i hratelnost na slušné úrovni. Proč ne...





STAR WARS ROGUE SQUADRON 2: ROGUE LEADER

Typ hry: Akční simulátor	Žánr: Sci-fi	Vývoj: Lucasarts	Datum vydání: 18. listopadu 2001	Počet hráčů: 1	Prognóza: 90 %







Popis: Další hra na motivy Star Wars. Bude zde možnost létat ve všech možných strojích a budete pro tentokrát bojovat za stranu dobra proti ošklivému a nehodnému zlu.

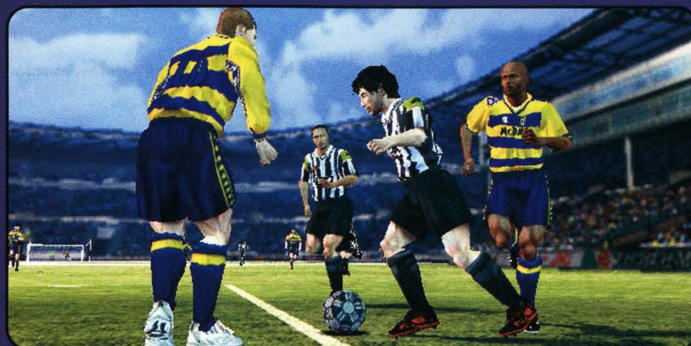
Subjektivní pohled: Co vás na první pohled upoutá, je grafika. To, co dokážou udělat s grafikou v Lucasartu je prostě neuvěřitelné. Ty grafické orgie, které se před vámi odehrávají – je až skoro k neuvěření, že to není předpočítané a že se nedíváte na nějaké intro nebo film.



FIFA 2002: ROAD TO FIFA WORLD CUP

Typ hry: Sport	Žánr: Fotbal	Vývoj: EA Sports	Datum vydání:18. listopadu 2001	Počet hráčů: 4	Prognóza: 87 %





Popis: V souvislosti s mistrovstvím světa ve fotbale, které proběhne v roce 2002 v Japonsku a Koreji, se objevuje na scéně tento fotbal pro GC. Jde o konverzi stejnojmenného titulu pro PS2. Změn bude minimum.

Subjektivní pohled: Tenhle fotbálek jsem viděl pouze v traileru a z toho lze těžko usuzovat. Osobně se ale na něj velice těším. Zdálo se, že fotbal je v Japonsku – samozřejmě až po baseballu a golfu – celkem oblíbený.

RUNE

Typ hry: RPG	Žánr: Fantasy	Vývoj: From Software	Datum vydání: zatím neuvedeno	Počet hráčů: 2	Prognóza: 88 %





Popis: Velice atmosférická RPG s temnou grafikou, zajímavým příběhem a celkem originálním způsobem hraní. Během hry totiž sbíráte a kombinujete karty, které zlepšují vaše vlastnosti a zvyšují sílu. Pomocí těchto karet také bojujete v reálném čase, což je opravdu zážitek.

Subjektivní pohled: Jako RPG vypadá *Rune* velice dobře. Kombinuje v sobě *Diablo* a *Nightmare Creatures*. Díky kartám, pomocí kterých se bojuje, se hra prezentuje celkem neotřele a nevím, čím to je, vychází z ní taková tajemná atmosféra. Jinak se hraje opravdu dobře. Jen pro potřeby výstavy byly vybrány na ukázku jen akční pasáže, takže o soubojích můžu říct, že jsou skutečně zajímavé, zatímco o RPG části nevím vůbec nic.

SONIC ADVENTURE 2

Typ hry: Arcade	Žánr: Sonikovka	Vývoj: Sega	Datum vydání:léto 2002	Počet hráčů: 2	Prognóza: 73 %





Popis: Konverze úspěšného hitu, který se objevil na DC. A na první pohled vypadá velice podobně. V roli jednoho z hrdinů Segy běžíte 3D prostředím stále vpřed, přičemž cestou překonáváte řadu nápaditých překážek, probíháte lopingy atd.

Subjektivní pohled: Typický *Sonic*. Stejně jako v jeho poslední inkarnaci na Dreamcastu prostě jen běžíte a běžíte. Má to dynamiku, vypadá to hezky (hodně hezkých a zajímavých lokací), ale pořád je to o tom samém.

Spoluautor popisů her: Michal Brzák



6 DNÍ V JAPONSKU

STŘEDA, 22. 8. 2001

STŘEDA, 22. 8. 2001

Přílet na letiště Narita. Mám za sebou dlouhou cestu, je mi špatně (bohové vědí z čeho) a navíc tuším, že můj kufr zůstal ztracený v dalekém Frankfurtu. Vzhledem k tomu, že jsem svůj spoj do Tokya musel doběhnout skutečným sprintem (s třemi zavazadly na krku), předpokládám, že kufr to nestihnul. No, nevadí. To nejnutnější (kromě oblečení a redukce do zásuvky) mám s sebou.

Tokyo nás vítá deštěm. Nedivím se. Mezi přáteli mám přezdívku „Bůh deště". To ovšem Japonci netuší, a tak všechny televizní kanály večerního zpravodajství, přinášejí záběry z ulic, kde tečou potoky dešťové vody. A snad tu dokonce řádil hurikán, či co.

U výdeje zavazadel se dozvídám, že kufr je opravdu v Evropě, ale měl by dorazit zítra odpoledne. To bych měl zvládnout. Teď najít hotel.

Drahých by tu bylo nepřeberně. Jenže já bych chtěl něco levnějšího a ještě bych potřeboval, aby ležel někde mezi letištěm, Tokyem a Makuhari. To je očividně oříšek. Někam volám, ale tam neumí anglicky. S pomocí služby turistům si vybírám hotel přímo v Naritě. Jak se dozvídám, z letiště mi jezdí každý den autobusy jak do Tokya, tak do Makuhari.

Narita Station Hotel, kde bydlím, není nejdražší a není ani nejhorší. Problémem se trochu jeví angličtina, kterou tu příliš nevládnou ani v hotelích. No, uvidí se. Ihned se sháním po přípojce na internet, ale jak se ukazuje, nejenže tu nemají pevnou linku, ale navíc tu mají jiné konektory a recepční netuší, kde sehnat redukci. Zatracená práce. Dokonce mi tvrdí, že v celé Naritě není internetová kavárna, takže ji jdu hledat na vlastní pěst.

Po návštěvě letecké společnosti a policejní stanice mám jakous takous představu o tom, kde leží jediná internetová kavárna široko daleko (a to ani neuměli anglicky). Vyrážím tam a mám konečně štěstí. Nádherné místo, kde je ke slyšení angličtina (turisté z USA) a kde jsou plně funkční PC. A ani to není tak drahé. Konečně se tedy mohu spojit s redakcí. Pak se jdu vyspat.



Na konci srpna probíhala v Japonsku výstava Space World 2001, na níž byl světu poprvé představen Gamecube. Z toho důvodu jsem se vydal na šest dní okupovat Japonsko. A takto plynuly dny mého pobytu...





ČTVRTEK, 23. 8. 2001

ČTVRTEK, 23. 8. 2001

A už je tu první pracovní den. Nechávám se odvézt na letiště. Na sobě mám stále oblečení z letadla a tím pádem se cítím poněkud „nevoňavě". Z letiště odjíždím ke vzdálenému výstavišti Tokyo Big Sight, kde probíhá tisková konference společnosti Nintendo, spojená samozřejmě s první velkou ukázkou Gamecubu a her na něj.

Novinářů je tu opravdu hodně. Chlapci z IGN stojí první ve frontě a jejich vizitky se až nápadně podobají našim. Přemýšlím, jestli se na ně mám vrhnout za to, že takhle hnusně okopírovali Víťovu práci. Nakonec mám ale jiné starosti. Podle informačního letáčku Nintendo nechce, aby se na šou natáčelo a fotilo. Jdu si to nechat vysvětlit od hezké japonské slečny. Dozvídám se, že lze fotit a natáčet, ale jen ze dvou míst v sále, která jsou k tomu vyhrazena. Navíc se smí natáčet jen ona šou, nikoliv ukázky her. To nezní moc povzbudivě. Fasuji elektronického tlumočníka, stojím ve frontě novinářů z celého světa a čekám na otevření dveří do sálu. Když se tak stane, všichni se hrnou dovnitř a zaujímají co nejlepší místa na vyvýšených tribunách určených pro kamery. Jelikož jsem přišel brzy, mám nádherné místo na tribuně, ale zase nemám stativ. Jsem zvědavý, jak dlouho vydržím stát a držet nehnutě kameru.

Samotná šou je popsána na jiném místě v tomto čísle, takže už není co dodat. S bolavými zády pořizuji poslední fotografie a záběry, loučím se s Shelly (PR z britské sekce Nintenda) a nechávám si od sličného Japonce popsat cestu na autobus. Naštěstí neví a musí zavolat moji oblíbenou Japonku, která mě doprovází až do haly a zjišťuje pro mě potřebné informace. Slibně se rozvíjející vztah končí, poslední úsměv, Japonka sjíždí po eskalátorech a já vyrážím hledat zastávku autobusu.

Úspěch ve všech ohledech (až na ten vztah s Japonkou). Odjíždím spokojeně a unaveně autobusem se vstupenkou na zítřejší první „trade only" den Space Worldu. Na letišti jsem objevil internet. Jdu tam, protože netuším, do kdy má „moje" kavárna otevřeno. Posílám informace, a pak odjíždím do hotelu.

Tam mě čeká dobrá zpráva. Kufr je na světě. Dobíjím kameru a jdu spát.

PÁTEK, 24. 8. 2001

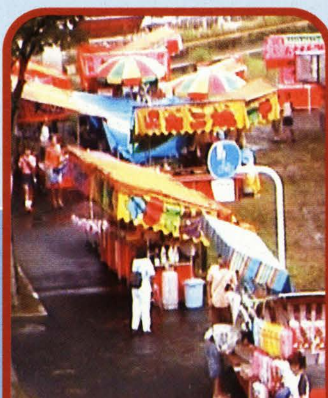
PÁTEK, 24. 8. 2001

Avzhůru na výstavu. Nevyspal jsem se moc do růžova, nicméně se řítím k Makuhari Messe, kde se Space World každoročně koná. Přijíždím příliš brzy. Šou se pro novináře otevírá až v 13:30, takže mám hodinu a půl čas. Venku je skoro čtyřicet stupňů a v hale je díky klimatizaci příjemná pokojová teplota. Stoupám si do fronty a čekám. Za chvíli je za mnou dlouhá šňůra lidí. Moc novinářů tu ale není, poznávám jen jeden včerejší tým. Jsou tu hlavně „hosté“, což jsou dle odhadu lidé, kteří se k lístkům dostali nějakým podivným způsobem. Jsou tu studenti, rodiny s dětmi, ale nejvíce všelijací business-mani. Nic-méně to asi nebudou praví obchodníci. Ti měli vstup už v poledne a měli jiné vstupenky.

Výstava se nezdá rozlehlá, ale je zde spousta herních titulů. Nevím, jak to Nintendo dělá, ale mám z jejich akce (i té včerejší) strašně příjemný pocit a Gamecube se mi líbí čím dál tím víc. Ve všem je taková hravost a nadšení, které mi připomíná úsvit éry PC, kdy všichni hráli hry jako *Dungeon Master, Prince of Persia* nebo *Powermonger*. U titulů pro Gamecube cítím podobný potenciál a rozhodně sympatický je i přístup tvůrců, kteří mě svým projevem přesvědčili, že je ta práce skutečně baví. Ostatně Japonci se ukázali jako hravý národ a byl jsem hodně překvapený, kolik holek se na dnešní výstavě objevilo.

Odvrácenou stranou dnešní akce je fakt, že většina firem zakázala fotografování a natáčení jejich her. U Gamecubu to platilo u všech titulů a na rozdíl od včerejška, zákaz se jen stěží dařilo překračovat. Natočil jsem toho dost, ale rozhodně ne všechno, o co jsem měl zájem.

Po výstavě jsem opět spěchal na autobus a nechal se odvézt na letiště. Večer jsem z hotelu ještě vyrazil do „své“ kavárny, abych čtenářům webových stránek Xgenu podal některé první postřehy z obou akcí. To nejlepší si samozřejmě zákeřně schovávám pro časopis.



SOBOTA, 25. 8. 2001

SOBOTA, 25. 8. 2001



Poprvé nikam nejedu, ale buším do počítače. Připravuji si články pro web i časopis. Zabralo to celý den, takže jen večer vyrážím na procházku po okolí. Trochu jsem zabloudil při hledání velkého obchodu s hrami, DVD a hudbou. Díky svému orientačnímu smyslu ale nacházím správnou cestu a navštěvuji svou oblíbenou internetovou kavárnu, vyřizuji maily, posílám příspěvek redakci v Praze. Pak mířím do postele. Před spaním sleduji Michaela Dudikoffa, jak s plynou japonštinou na rtech zachraňuje ponorku a mír na celém světě.

NEDĚLE, 26. 8. 2001

NEDĚLE, 26. 8. 2001

Den, který jsem se rozhodl věnovat pátrání po hernách a nákupům. Na ulicích je veselo, protože se zde koná nějaký festival. Po stranách silnice stojí stánky se spoustou jídla a pití. Před obchodním domem je pódium, na kterém se předvádějí různé sbory a kapely. Poprvé prší. Pouze hodinu, pak je zase to úmorné čtyřiceti stupňové vedro. Během deště nakupuji. Zjišťuji, že některé herní časopisy mají velice blízko k pornografii. Kupuji.

Jak se zdá, Narita není zrovna město, kde by se sjížděli hráči. Velká herna, kterou nacházím, obsahuje pouze desítky výherních automatů. I podle toho, že k tomuto druhu zábavy vychází v Japonsku několik časopisů, se není třeba divit, že herna je z velké části zalidněná. Tohle ale není to, co hledám. Další pátrání mě dostává pouze do obchodu s hrami a příslušenstvím. Zbytečně neutrácím, i když by bylo za co. Závistivě sleduji nabídku japonských hororových filmů na videokazetách, míjím velkolepou nabídku herních titulů na všechny konzolové platformy a odcházím.

Náročný den zakončuji večeří v restauraci, poslední návštěvou internetové kavárny a jdu spát. Krásná japonská noc se proměňuje v sen.





PONDĚLÍ, 27. 8



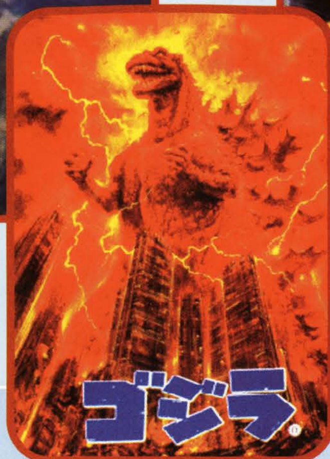
Poslední den. Ráno opouštím hotel. Ručníky nekradu, nikam se mi nevejdou. Na letišti jsem s velkým předstihem. Obhlížím okolí a čekám na svůj let. Pomocí lepenky se marně snažím opravit totálně rozpadlou tašku.

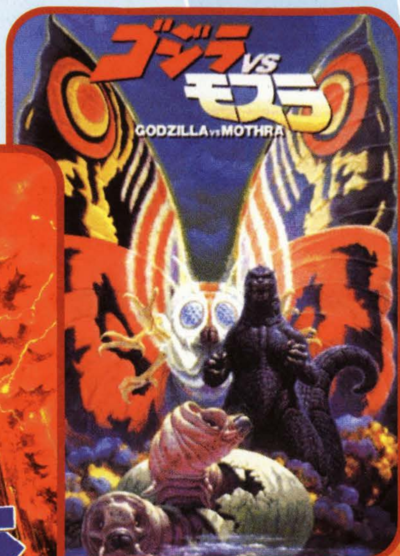
Nástup do letadla se obešel bez potíží. Sedím téměř u okénka. Jediné, co mě od něj odděluje, je krásná Dánka, se kterou se v půli letu dávám do hovoru, zatímco Krokodýl Dundee navštěvuje L. A. Dlouhý let příjemně ubíhá, až na postaršího chlapíka po mé pravici, který se neustále cpe na mou opěrku rukou. Riskuje, ale má štěstí, že jsem příliš zabraný do konverzace se slečnou, než abych se obtěžoval s jeho eliminací.

Hladké přistání ve Frankfurtu. Ospalé čekání na letadlo ČSA. Zase slyším češtinu! V letadle se podává české pivo a dokonce je možné si vybrat ze dvou značek. Čechy krásné, Čechy mé. Hodinový let končí úspěšně na Ruzyni. Beru si taxi a vyrážím domů. Unavený a se smíšenými pocity.

Pavel Žďárek

10 TYPICKÝCH ZNAKŮ JAPONSKA







1. Comics

V Japonsku jsou comicsy v kurzu. Jde v drtivé většině o zdejší produkci, která vychází v tlustých sešitech v černobílém provedení. Na obálkách je většinou fotografie japonské dívky. Jelikož japonské dívky jsou na většině obálek časopisů, rozpozná cizinec neznalý místního písma a jazyka comics od jiného časopisu až po jeho otevření.

2. Ryby

Japonský jídelníček tvoří především ryby. Připravují je zde na všechny možné způsoby, přičemž většina je opravdu chutná.

3. Herny

V zemi vycházejícího slunce si rádi hrají. Ať již na výherních automatech nebo na Game Boyích. Herny a prodejny s hrami jsou navštěvovány zástupy lidí různého věku a pohlaví.

4. Jízda vlevo

Jízda v pravém silničním pruhu je v Japonsku nebezpečná. Všichni zde totiž jezdí vlevo. Pro Středoevropana je to chvílemi náročné, ale Angličané si to zde chválí.

5. Vlaky

Soustava japonských vlaků a rychlovlaků je svou infrastrukturou stejně děsivá jako příběhy (ty dobré) o Godzille, což mi připomíná…

6. Godzilla

Nejznámější japonské monstrum Gojira, které pravidelně boří Tokyo a občas New York. Naposledy ožila v režii Rolanda Emmericha, ale své nejlepší roky zažila doma v režii Ishirô Hondy.

7. Saké

Nápoj, který Japonsko proslavil po všech zemích, kde mají rádi dobrý alkohol. Saké se pije teplé a vůbec není špatné.

8. Historie

Japonská historie má hodně co nabídnout. Přestože jsem osobně žádného ninju nepotkal, nelze tvrdit, že neexistují. Možná ten mladý recepční nebo snad prodavač z non-stopu. Kdo ví?

9. Bondage

Praktika, která proslavila Japonsko zase všude tam, kde mají lidé rádi sex. Protože náš časopis čtou i mladší osmnácti let, zůstaneme jen u tohoto.

10. Japonky

Nejkrásnější tvář Japonska má středně dlouhé tmavé vlasy (často barvené na světle hnědou), hluboké oči s dlouhými řasami a drobnou postavu. Je jich tu hodně a ty, co chodí do školy, nosí školní uniformy, které jsou také dalším typickým znakem této země.

Typ hry: Akční | Žánr: Válečná | Datum vydání: zima 2001 | Vývoj: Pyros Studio | Vydavatel: Eidos

Preview

COMMANDOS 2



Houby po dešti. Tak nějak by se dala charakterizovat frekvence růstu konverzí z PC na PS2 (potažmo nové konzole vůbec). V řadě už stojí *Half-Life*, *Deus Ex* či *Max Payne*, no a samozřejmě *Commandos 2*, nástupce úspěšné, poměrně těžko zaškatulkovatelné taktické akce z 2. světové války. *Commandos 2* nebudou jiní, tedy kromě toho, že mají být větší a lepší, což ale není samozřejmě odpověď na to, jací *Commandos* jsou a jací tedy *Commandos 2* budou.

Takže, ve hře budete mít k dispozici celou řadu misí odehrávajících se na bojištích 2. světové války, spočívajících ve špionáži, kolaboraci či likvidaci. K jejich splnění bude na výběr několik charakterů odlišných vlastností a spousta užitečného nádobíčka. Správný výběr obojího, odehrávající se po briefingu, pak bude pro úspěšné splnění mise klíčový.

Náplň misí samotných pak svým způsobem připomíná *Metal Gear Solid*, tedy plížení, nenápadné zabíjení a vyhýbání se přímé konfrontaci, která prostě nebude cestou k úspěchu, byť i na ni dojde. Postavy budou disponovat velkou škálou pohybů (plavání, lezení po telegrafních drátech, ručkování...) a prostředí vám poskytne celou řadu příležitostí k jejich využití. I díky tomu budete mít poměrně velkou volnost v tom, jak postupovat.

Vše se má odehrávat v detailní pseudo 3D předrenderované grafice, která i přes nižší rozlišení oproti PC verzi vypadá na PS2 i DC velmi dobře, ovšem neposkytuje takový přehled jako plně 3D grafika. To je částečně kompenzováno možností několika úrovní zoomu a natáčení si pohledu, otázkou je, bude-li to stačit a hra se nebude zvrhávat v neustálý proces „save-load" jako v případě prvního dílu na PC. Ovládání je zatím taktéž velkým otazníkem. „Point and click" by asi nebylo na joypadu to pravé ořechové.



Na doladění verze pro konzole má ale Pyro ještě pár měsíců k dobru, a tak není důvod domnívat se, že *Commandos 2* nebudou příjemným zpestřením jídelníčku i pro majitele konzolí.

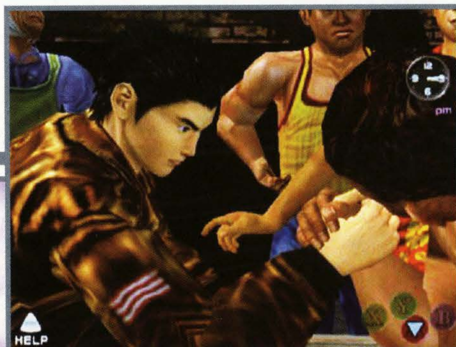
PROGNÓZA: 85%

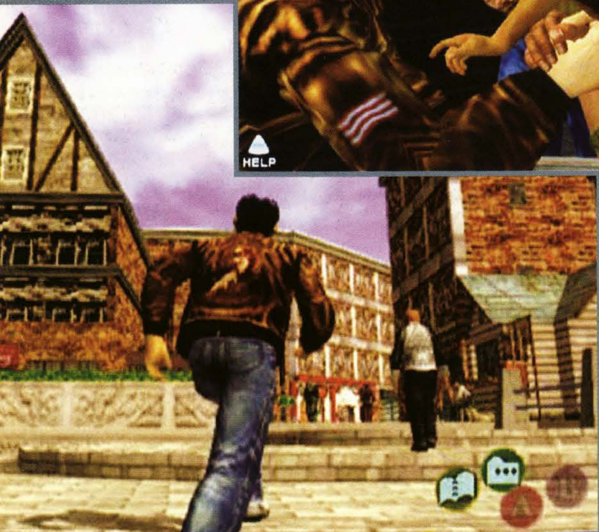
Jan Spáčil

Typ hry: Akční adventure | Žánr: Simulace života | Datum vydání: konec roku 2001 | Vývoj: AM2 | Vydavatel: Sega

Preview

SHENMUE II









Shenmue se dá v podstatě označit za akční adventure, je to ovšem zároveň zajímavý pokus o simulaci „reálného světa" – střídá se tu den a noc, mění se počasí, lidé chodí do práce (včetně vás), jsou tu funkční obchody, dopravní prostředky atd. Bylo-li prvnímu dílu něco vytýkáno, šlo hlavně o nedostatečné vyplnění času mezi jednotlivými úkoly – pokud váš postup závisel na setkání s někým zítra večer, museli jste si do té doby najít nějakou zábavu, například zajít do herny. V druhém díle, zřejmě posledním na Dreamcastu, bude možné posouvat čas kupředu, a dočkáme se i dalších změn a vylepšení, což by mělo vést k menší roztříštěnosti a větší zábavnosti.

Například při rozhovoru si konečně budete moci vybrat téma, můžete tedy mluvit o nějaké konkrétní osobě nebo se vyptávat na cestu; člověk se pak třeba k cíli vydá s vámi, což může být užitečné. Tlačítkům A, B, X a Y se na příslušných místech přiřazují činnosti, které je právě možné vykonávat – je jich celkem osm včetně otvírání dveří, mluvení nebo nakouknutí do poznámek, které se během hry automaticky zapisují. Tyto akce jsou reprezentovány ikonkami v pravém dolním rohu obrazovky.

Můžete si opět v herně vyzkoušet pár klasických pecek od Segy, kromě toho si zahrát o peníze v kostky nebo třeba změřit síly v páce. Taky si více zabojujete a zaquicktimeeventujete – to je slovo odvozené od Quick Time Events, neboli mačkání správných tlačítek v akčních sekvencích, například když se ženete po ulici za někým zdrhajícím, musíte se vyhýbat překážkám. Navíc pokud v takové akční sekvenci neuspějete, nemusí to tentokrát vždycky znamenat její opakování, prostě si na milou osobu počkáte jinde a jindy.

Všechno to vypadá opravdu nadějně, a vezmete-li v úvahu mnohonásobně rozlehlejší herní plochu, takřka filmový příběh a technickou stránku, myslím, že opravdu je na co se těšit.

Petr Havlíček

PROGNÓZA: 80%

Typ hry: Akční RPG | Žánr: Fantasy | Datum vydání: podzim 2001 | Vývoj: Snowblind Studio | Vydavatel: Interplay

PS2

BALDUR`S GATE: DARK ALLIANCE

Preview







Baldur`s Gate. Že vám to něco říká? Víte, o co jde a začínáte se těšit? Tak se zase hezky uklidněte, zhluboka se nadechněte a zapomeňte na všechno, co o *Baldur`s Gate* víte. Pokud jste v tomto ohledu „tabula rasa", tím lépe pro vás. Šok ze změny si tak na vás vyláme zuby.

BG: DA se totiž rozhodl vykašlat na cestu prošlapanou na PC úspěšně nastartovanou sérií vynikajících a propracovaných RPGček ze světa D&D a vydat se skoro vlastní cestou, cestou přímo ďábelskou.

Jinými slovy *BG: DA* bude akčním RPG á la *Diablo*. Oproti němu ale za akcí bude stát velice propracovaný známý svět s bohatou historií, po jehož části vás bude provázet propracovaný příběh.

Grafika bude plně 3D a při pohledu na ní se většině fanoušků *Diabla* podlomí kolena, protože ta prostě nemá v žádné žánrově podobné hře na čemkoliv konkurenci. Obzvláště působivé jsou efekty kouzel, dokonalá hra světla a stínů či bezkonkurenčně zvládnutý efekt vlnící se vody. O prokreslenosti postaviček, města či veškerých ostatních prostředí ani nemluvě.

Na výběr budete mít tři odlišné charaktery: elfku (kouzelnice), trpaslíka (bojovník) a člověka (lučištník), každého s jinými vlastnostmi a zbraněmi, tudíž i jiným přístupem k likvidaci nesčetného množství monster. Distribucí zkušenostmi nasbíraných bodů bude sice možno jednotlivé rozdíly částečně stírat, ale pouze částečně. Systém vývoje postav a množství zbraní a artefaktů, to je živá voda každého RPGčka a bude i živou vodou *BG: DA*. Třešničkou na dortu pak bude možnost projít si to celé ve dvou, celé se vším všudy.

Zkrátka už teď *BG: DA* vypadá o třídu lépe než jeho „kvazi" konkurence na PC. A na PS2 bude tento typ RPG, takto hratelný a provedený, naprostou vzácností, na jehož kvality a především úspěch si můžete bez váhání vsadit. Přidáme-li k tomu ještě slavné jméno a licenci D&D....

PROGNÓZA: 90%

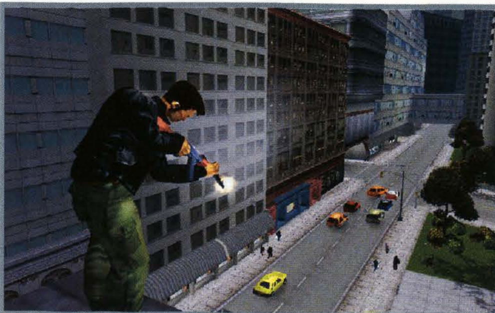
Jan Spáčil

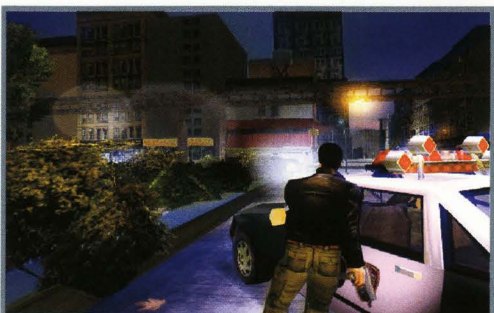
Typ hry: Akční | Žánr: Gangsterka | Datum vydání: zima 2001 | Vývoj: DMA Design | Vydavatel: Rockstar

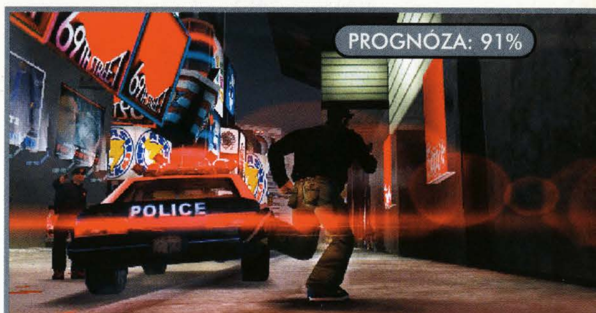
XBOX PS2

GRAN THEFT AUTO 3

Preview







Liberty City je město jako každé jiné; lidské mraveniště se svými žilami, tepnami a po nich proudícími lidičkami. Lidičkami se svými starostmi, přáteli, zaměstnáním a životem, tu a tam ohrožovaným všudypřítomným zločinem. Počasí se se svými nevyzpytatelnými manýry Liberty City taktéž nevyhýbá. Prostě město jako každé jiné. Takovým by tedy alespoň bylo, nebýt toho, že existuje pouze v podobě jedniček a nul. Zrodilo se totiž v hlavě legendárních vývojářů z DMA, kteří se rozhodli dát mu hlavní roli v třetím pokračování svého kontroverzního díla *GTA*.

Vytvoření věrohodného lidského mraveniště, žijícího vlastním životem v plně 3D podobě, to má být hlavní deviza a základní stavební kámen *GTA 3*. Lidičky s příchodem nového dne spěchající do práce, klábosící na ulici, vracející se s návratem noci poslušně domů, hlídkující policie, metra, tramvaje a auta umocňující ten zdánlivě chaotický lidský mumraj, to vše je teď zachyceno a zpracováno jako nikdy předtím. A uprostřed této pulsující tepny života stojí vaše maličkost, malý sebevědomý grázlík, snažící se dostat na vrchol žebříčku podsvětí a neštítící se ničeho. Vraždy, vloupačky, únosy, „rozvozy" po městě, cokoliv si přejete a zaplatíte. To je příběhová nit, která vás postupně provede celým Liberty City i hierarchií místního podsvětí. Nicméně každá vaše akce se bude odehrávat v živém Liberty City, kde každá vaše akce vyvolá díky velmi pokročilé AI příslušnou reakci; chaos, anarchie, kvílející sirény a bordel v mraveništi budou na denním pořádku. Jako by tohle nestačilo, budete navrch mít i obrovskou svobodu v pohybu i v tom, jak a jestli danou akci provedete. Můžete „použít" kterékoliv z aut na které narazíte (45 plně zničitelných a odlišně ovladatelných), kteroukoliv zbraň, kterou si opatříte (od „bejsbolky" po raketomet či sniperku), svést se veřejnou dopravou či jen jít po svých. Koneckonců můžete se i vykašlat na příběh a jen žít s městem nebo si prostě dělat, co chcete.

Svým způsobem totiž bude *GTA 3* i o svobodě. O svobodě v stylové, detailní a působivé grafice. Svobodě, násilí a královské zábavě. A z toho, co jsme zatím z *GTA 3* viděli, to vše vypadá opravdu impozantně.

Jan Spáčil

Typ hry: Závodní | Žánr: Futuristická akce | Datum vydání: podzim 2001 | Vývoj: Studio Liverpool | Vydavatel: SCEE

PS2 Preview

WIPEOUT FUSION

Legendární hra, jenž kdysi všem závodním akcím na PlayStationu vytřela pořádně zrak, pomohla svou pouhou existencí tomu, že se konal návrat undergroundové techno a trance scény na pole mainstreamu, a hlavně významně podpořila trend hraní her na konzolové platformě...



Opravdu s napětím očekáváme fúzi těch nejlepších akčních a závodních prvků, jaké se jen dají při tak skvělé grafické koncepci a superrychlé jízdě zrealizovat. Nejnovější *Wipeout* vypadá jako titul, který prostě nemůže své nadržené fanoušky zklamat, a to i přesto, že odpovědnost za jeho vytvoření na sebe tentokrát vzali liverpoolští vývojáři (*Wipeout 2097*) a nikoliv artfušeři z Designers Republic, podepsaní pod posledním dílem.



PROGNÓZA: 95%

Federace opět vítá všechny závodníky do své unikátní soutěže, nyní zvané Liga F9000. Zároveň všechny vyzývá k nejvyšší opatrnosti při provádění nebezpečných loopingů a vývrtek nebo při eliminování svých protivníků, a to v rámci jejich vlastní bezpečnosti. Nedivte se, právě se nacházíte v roce 2150, o zábavu tu mají patřičně postaráno, prý má být k dispozici až 42 tratí plus zrcadlový mód a veliký výběr futuristických vznášedel s neuvěřitelnými 48 parametry. V závislosti na vašich úspěších a tím i vybojovaných kreditech máte možnost upgradovat své miláčky v určitých parametrech, jako jsou manévrovatelnost, síla, akcelerace, atd...

Ano, uhodli jste, zmizeli nám klasické obtížnosti třídy od Venoma až po Phantom, hrou se nyní budete, milí závodníci, prokousávat od hraní jednoduchých tras až po ty superobtížné sady. Tyto nové tratě budou obsahovat tajné alternativní cesty a nyní ponesou svěží název interaktivita, to znamená daleko rozmanitější arsenál účinně ničivých zbraní a jejich patřičné využití na umístěné objekty a ostatní vznášedla.

Sony si bere za úkol oslovit touto vysoce přístupnou hrou jak příležitostní hráče, tak i hard-core pařany, všichni si zde přijdou na své. *Wipeout Fusion* vypadá, že se nedá po vizuální stránce ani náhodou zahanbit, trasy jsou širší, což značí, že hra bude volněji koncipována, dávám jí tedy velké šance na úspěch... Teď mě prosím ale omluvte, musím už jít, přece nemůžu na tak rušném startovacím poli chybět.

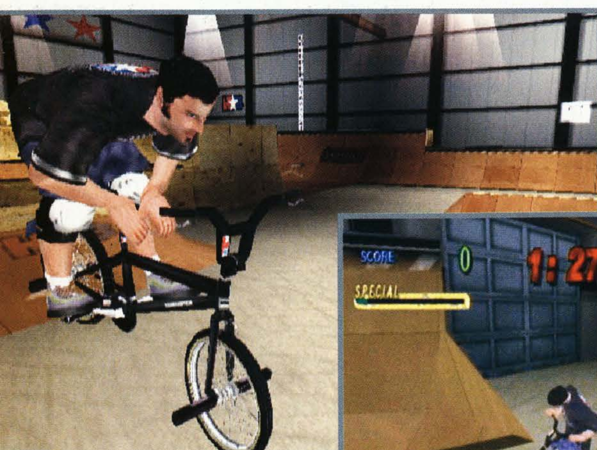
Tomáš Haluza



Typ hry: Sport | Žánr: Freestyle BMX | Datum vydání: 9. 12. 2001 | Vývoj: Runecraft | Vydavatel: Activision

DC Preview

MAT HOFFMAN´S PRO BMX





Tak tyhle hry fakt beru. Jsou úplně o něčem jiném než ty ostatní. Mají nápad, a to se cení. Dokážou nabídnout dokonalý herní zážitek a bohatou dávku uspokojení. Ano, jsou to hry od Activisionu, vyzdvihující v Americe tolik populární EX Games (v Evropě zatím nic moc). První kousek byl *Tony Hawk´s Pro Skater*. To byl panečku nářez. Jezdit si na prkýnku, dělat trýčky, padat a zase padat a bez mnohdy krutých zranění. Po každé povedené sestavě se vám nafouklo ego a chlubili jste se kámošům, ať už v hospodě u piva nebo v mlíčňáku u šejka, co jste si to dneska dali za kombíčko a kolikrát vás u toho fotili – jen se nestyďte, jsme jenom lidi, ne.

Activision tentokrát zabrouzdal do Free Style BMX s titulem *Mat Hoffman´s Pro Bmx*. Mat Hoffman je v BMXech stejným pojmem jako je Tony Hawk pro skejty. Jsou prostě nejlepší, vymysleli nějaké ty triky a dávají si ty nejhorší příšernosti, takže je lidi žerou. A tak jejich jména posloužila k opuncování her. Nejlepší na tom všem je, že nejenom jména jsou na těchto gameskách kvalitní. *Tony Hawk´s Pro Skater* se pro úspěch dočkala dvou pokračování. Jak tomu bude v případě *Mat Hoffman´s*? Dovolím si tvrdit, že úspěch už nebude tak oslnivý.

Proč? Protože prostě vyměnili skejtery za free style bikery. Svítá? Můžete ale zaručeně počítat s totálně hratelnou návykovou záležitostí (s přihlédnutím na zkušenosti z *Tony Hawk´s*). A pro lidi, kteří *Tonyho* nehráli a lákají je spíš BMXa, bude tahle hra určitě peckou. Nové levely budou samozřejmostí, použity prý budou i některé z titulů *Tony Hawk´s*. Protože se jedná již o čtvrtý počin z dílny Activision, můžeme také určitě čekat vymáčknutí grafického maxima z našich Dreamcastů. Vychytané zvuky kol třoucích se o rampy, lavičky, autáky a všechno, co můžete „poslajdovat". No a samozřejmě odpovídající hudební doprovod Rock and Grind Beats. Vývojáři jsou Runecraft a na triku mají např. *Soldier of Fortune*. Já do toho určitě půjdu, už jenom z toho důvodu, že nemám tolik odvahy a šikovnosti na opravdový BMX. Až si to budu dávat na Dreamovi, budu si připadat jako profík. Čus.



PROGNÓZA: 85%

Jiří Forman

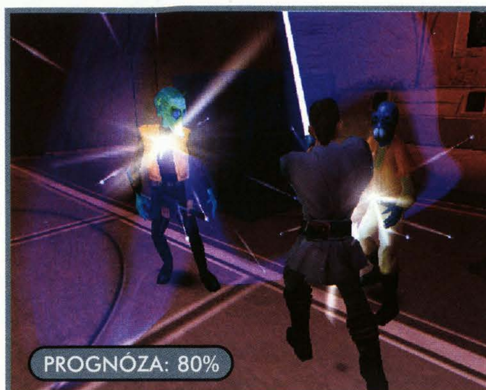
Typ hry: Akční | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: prosinec 2001 | Vývoj: LucasArts | Vydavatel: LucasArts

XBOX

STAR WARS OBI WAN KENOBI

Preview

Obi, Obíkůůů – rozléhá se údolím, ale malý Obi-Wan Kenobi neslyší. Mlátí prutem do vzduchu jak o život právě porcujíc imaginárního nepřítele. O pár let později se pohybuje o poznání ladněji, prut nahradil energetickým mečem a hlas matky svědomím a službou Republice, pro něj zastoupenou nejvyšším koncilem rytířů Jedi. Chráně mír a pořádek, Obi-Wan se pohybuje jak po rušných ulicích Coruscantu, pouštích Tatooinu tak i ve světě Naboo a dalších. Jeho stopy zdobí pěkná řádka mrtvol a zrezivělých droidů. Kdo by také odolal jeho energetickému meči, který zanechává sežehlé stopy na zemi a krájí zbroj pouštních Tuskin Raiders jako máslo? Nebo jeho použití Síly, která vyrazí palcát z ruky, přitáhne si nepřítele pěkně na dosah a pak... Obi-Wan má na výběr z mnoha speciálních chvatů, které ho nenechají na holičkách ani při bitvě s více nepřáteli. Dokonalá orientace v prostoru a pohotové použití jeho vybroušených bojových (či spíše akrobatických – salta apod.) pohybů je nutností v každodenní řežbě za mír, zvlášť když Republice hrozí nová, skrytá hrozba.



Aha, chcete vědět, co to má společného s vámi? No, už v prosinci tohohle roku budete moci Obi-Wanovi doslova koukat přes rameno a nejen to, dokonce ho ovládat. Při 30 framech za sekundu, s intuitivním ovládáním a plném využitím toho malého zázraku jménem Xbox to bude stát za to. Ovladač vám bude skákat v ruce (Rumble feature), jak budete kosit nepřátele, protože celá hra je zaměřena na souboj zblízka, využití palebných zbraní je minimální. Vždy náročné ovládání 3D akčních her je zde vyřešeno poměrně optimálně. Pravý ovladač je určen pro pohyby mečem, které jsou velice intuitivní. V kombinaci s tlačítkem aktivujícím Sílu děláte speciální pohyby, kterých je ve hře přehršle. A tak lze provádět takové jem-



nůstky, jako třeba matrici zpomalující na určitém prostoru nepřátele, které vy potom sekáte na kusy v normální rychlosti. Abyste se v tom nezamotali, máte k dispozici tlačítko, které vás udržuje u jednoho soupeře, takže ho můžete pohodlně dodělat. Obrana je automatická, takže čím lépe jste natočeni k nepříteli, tím snadněji ho můžete blokovat. A nepřátel bude v devatenácti misích opravdu spousta.

Co se týče grafiky, je zde perfektně odvedená práce animace postav, kdy Obi-Wan v boji skutečně spíše tančí než těžkopádně postupuje jako většina jeho předchůdců na ostatní konzole. Prostředí vypadají velice pěkně. Co mi trochu chybí je třeba animace pozadí (i když boj po kolena ve vodě je lahůdkou pro oči) a i vícebitové textury na interiéry budov by se šikly. No uvidíme, co ještě tým do konce roku stihne. Ale LucasArts rozhodně mají mojí důvěru. Už teď hra vypadá více než slibně.

Jiří Švejcar

Typ hry: Doomovka | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: listopad 2001 | Vývoj: Gerabox | Vydavatel: Sierra

PS2

HALF-LIFE: DECAY

Preview



PROGNÓZA: 95%

Další z Pcčkářských legend a obecně pravděpodobně nejlepší hra svého žánru se díky nezdařenému výletu na Dreamcast a zaslouženému zevlování na vavřínech nakazila. Nakazila v poslední době velmi rozšířeným virem jménem PS2. A ten si ji okamžitě započal přetvářet k obrazu svému.

První bylo jeho útoku vystaveno srdce hry, herní latinou nazývané ovládáním, které bylo nuceno vyhovět požadavkům tzv. joaypadu. Změna podle všeho proběhla nenásilným způsobem a nové srdce využívající analogových schopností joypadu (nejen páček ale i tlačítek) vypadá skoro stejně funkčně jako původní a díky přidané funkci „autolocku" bude vyhovovat i méně schopným. Navíc bude využívat i schopnosti viru komunikovat s tzv. USB myší i klávesnicí.

Velké změny provedl virus také s vizáží hry. Vir za spolupráce s laboratoří Gearboxu několikanásobně zvýšil počet polygonů u postav, zbraní i prostředí, zdokonalil světelné efekty, zvýšil detailnost textur a zároveň zkrátil nahrávací časy. Vše, aniž by poznamenal konstantnost a výši tzv. „frameratu" (okolo 40fps). Výrazně tím napomohl celkovému omlazení lehce vrásčitého krále.

Váha taktéž nezůstala ušetřena a během přeměny virem mu byly přímo do těla implementovány zmíněnými laboratořemi všechny datadisky, které na PC vyšly, plus speciální kooperační mód pro dva hráče se svými vlastními levely a příběhem a tradiční „deathmatchový" mód (taktéž pro dva). Přislíbeny jsou taktéž další implantáty v podobě speciálních bonusů (třeba možnosti zahrát si za Vetřelce); vše v dokonalé symbióze s ostatním.

Vysoce kvalitní příběhová kostra zůstala nedotčena.

Lze tedy s jistotou diagnostikovat, že *Half-Life* je PS2 pozitivní. Přestože na konečnou diagnózu je ještě brzy, lze se domnívat, že již uvedená prognóza nebude znamenat smrt postiženého, ale naopak prodlouží jeho vládu a přinese mu další davy oslavující staronového krále.

Jan Spáčil



Typ hry: Hudební | Žánr: Remixování | Datum vydání: listopad 2001 | Vývoj: Harmonix Music Systems | Vydavatel: SCEE

Preview

FREQUENCY





Hudba neslouží „jen" jako doprovodný element pro nějakou hru; jak jsme se již několikrát přesvědčili (*MTV Music Generator, Parappa the Rappa* či *Beatmania*), pronikla do naší konzolové sféry i velmi aktivní cestou. *Frequency* je dalším přírůstkem do této rodiny, ovšem bude zase něčím úplně novým. Bude to program na remixování skladeb velmi rozmanitých žánrů. V této hře nahlédneme po pokličku populární elektroniky, drum´n´bass, alternativního proudu, hip hop nebo také rap metalu. Za pomoci speciální sítě, což vizuálně připomíná velmi *Tempest*, kde každý ze segmentů sítě bude reprezentovat jednotlivé nástroje skladby, připravené pro remixování. Skupiny jako Crystal Method, Fear Factory, Dub Pistols nebo nejnověji oznámení Paul Oakenfold či Roni Size by měli být svou účastí na programu zárukou kvality. Ve *Frequency* najdete i zajímavá videa od zmíněných protagonistů. Míchání se zvukem bude v tomto prográmku probíhat asi takto. Při prvním rozjetí nebudou aktivovány hned jednotlivé samply skladeb, možná nějaký beat tepající v základním rytmu. Objevovat nové nástroje použité v jednotlivých skladbách, jako bicí, bas nebo vokál, budete postupně, a to rotováním se sítěmi. Postupným aktivováním nástrojů a jejich vzájemným namícháváním v podstatě remixujete skladby. Otázkou je, jak to celé bude znít na poslech, možná se dočkáte realizace éteristických kreací ve stylu Amona Tobina, ale to je spíš jen nedostižná představa. Jasné je, že Harmonix přijdou s něčím, co tu na konzolích ještě nebylo a budou se snažit popularitu *MTV Musica* srazit na kolena. Budou to mít ale těžké, protože ve zmíněném dílku od Codemasters je přítomno přece jen více té volnosti a kreativní svobody. *Frequency* však může dost dobře překvapit třeba v režimu pro více hráčů (až 3 lidé, resp. DJs, mohou současně remixovat online), další výhodou bude jistě zvuková kvalita samplovacích stop, použitých ze skladeb zmíněných interpretů. No, jestli vás nadchne remixování traků světoznámých hudebníků v prostředí poletujících vektorových objektů a světélkujících efektů, pak se máte určitě na co těšit.

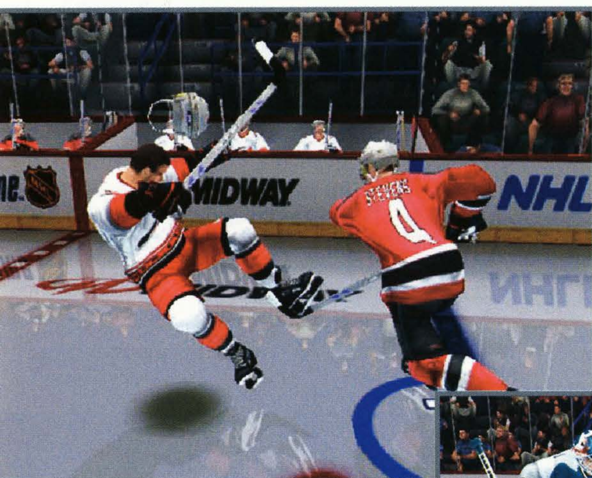
PROGNÓZA: 84%

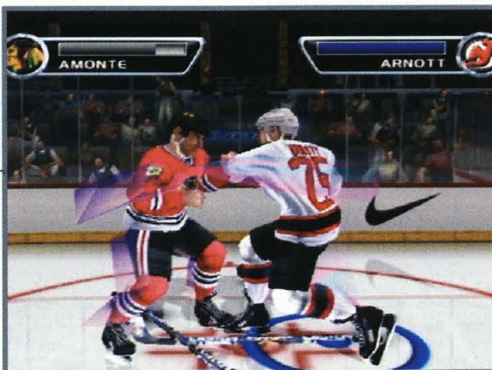
Tomáš Haluza

Typ hry: Sport | Žánr: Hokej | Datum vydání: zima 2001 | Vývoj: Black Box Software | Vydavatel: Midway

Preview

NHL HITZ 2002









Vzhledem k tomu, že trh se „seriózními" hokejovými simulacemi ovládá nejmenovaná série z dílen EA Sports, zkouší to konkurenti jinou cestou. Pro fanoušky, kteří neocenují elegantní průniky obranou, souhru, kombinaci zakončenou góly, ale milují tvrdé hity, kosti lámající nárazy na mantinel a bitky, připravuje Midway *NHL Hitz 2002*.

Základním stavebním kamenem bylo pořízení licence, umožňující použití log NHL, NHLPA, týmů a jmen fotografií a dresů jejich hráčů Autoři si nelámali hlavu s vymýšlením nějakých nových herních variant, k dispozici je tedy tradičně exhibice, sezóna (proti týmům NHL) a zvláštní typ sezóny, jejíž náplní je souboj s dreamtýmy NHL, týmem složených z členů realizačního týmu hry apod. Nemohu nezmínit velmi propracovaný systém editování hráčů, o mnoho detailnější než jsme tomu byli doposud zvyklí. Nastavit lze skutečně téměř vše: velikost nosu, uší, čísla bot a samo-zřejmě širokou škálu vlastností včetně psychických. Hlavními rysy hry samotné je snadné ovládání, rychlost a vynikající grafika, využívající plně (?) možností platforem, na kterých bude titul uveden (zatím to vypadá na GameCube, X-Box a PS2). Animace přímo hýří detaily, skvěle vypadají diváci. Dění na ledě doprovází údajně kvalitní komentář, jsem zvědavý, koho Midway angažoval. Jelikož se jedná o arkádu, součástí hry je i řada miniher, cheatů, skrytých funkcí a zvláštních módů. Zajímavě zní zvětšování hlav hráčů; jeho význam zatím plně nechápu, ale vizuálně jde o skutečně impozantní funkci. Pro opravdu otrlé konzumenty je připravena možnost měnit vzhled haly, respektive „vylepšovat" halu o určité stylové prvky. Hokej, dá-li se tak to, co se na ledě odehrává, nazvat, je možno provozovat v cirkuse, za hromobití, v akváriu se žraloky apod.

Netroufám si odhadnout, nakolik bude hra úspěšná ve světě. Velké šance v naší hokejové zemi bych jí však netipoval. Z hlediska objektivity však musím uznat, že z pohledu těch hráčů, pro které je produkt určen, půjde s největší pravděpodobností o kvalitně odvedenou práci. Proto je má prognóza taková, jaká je.

Pavel Hacker

PROGNÓZA: 80%

Typ hry: Závodní | Žánr: Letadýlka | Datum vydání: 2002 | Vývoj: Rare | Vydavatel: Nintendo

GB ADV

DIDDY KONG PILOT

Preview



Akční závody jsou prostě akční závody. Co byste o nich ještě chtěli vědět? Nepochybně u nich prohrajete spoustu multiplayerových hodin a popeláři budou jako obyčejně nadávat na hromady tužkových baterií. Pokud vám jejich nadávání už leze krkem, kupte si akumulátory.

Na výběr jsou tu postavičky z předešlých kongáckých her, například Donkey Kong nebo Cranky Kong (nezapomeňme na Diddy Konga), a kromě toho taky několik mně neznámých borců. Oproti svému sourozenci na N64 umožňuje *Diddy Kong Pilot* (*DKP*), jak je z názvu jaksi patrné, řídit pouze letadlo (*Diddy Kong Racing* nabízelo ještě motokáru a vznášedlo), a to v pěti různých herních módech, přičemž si zajezdíte na dvaceti čtyřech (sami), respektive třiceti šesti tratích.

Samozřejmě by nebylo možné vydat takovouto závodní hru bez pořádné dávky nejrůznějších bonusů a zbraní, včetně vodních melounů, řízených raket a magnetů, takže v tomhle ohledu si zaručeně užijete. Rare navíc slíbili cool možnost vyhýbat se letícím střelám efektními loopingy. Za slovy Tilt Motion Sensor se pak skrývá vychytávka, díky které můžete, chcete-li, ovládat hru pouhým nakláněním svého Game Boye, takže jeho směrový ovladač bude po půl roce hraní *DKP* zašlý a naštvaný.







Pokud vás grafika hry zajímá tak moc, že se vám přehřál mozek, kterýmžto pádem vás nějak nenapadlo podívat se na obrázky, můžu vám říci, že je opravdu bezva, možná nejlepší na GBA. Je tu spousta barev, líbivá pozadí a detailní sprity, ačkoliv na mrňavém displeji si je až tak nevychutnáte. Ale tohle není až tak důležité. Zdrcující hratelnost bývá pravou příčinou obrovské boule od sloupu elektrického vedení. A proto volám: víc takových boulí!

PROGNÓZA: 75%

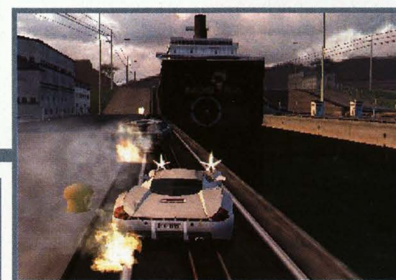
Petr Havlíček

Typ hry: Akční | Žánr: Špionážní honičky | Datum vydání: listopad 2001 | Vývoj: Midway | Vydavatel: Midway

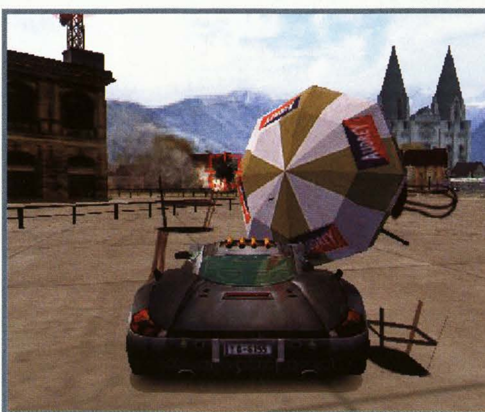
PS2

SPY HUNTER

Preview







Kdo by se nechtěl tajně za soumraku vydat ve svém špiónském autě třebas do panamské džungle, přesednout pak do motorového člunu a vypátrat tam (neboli zlikvidovat) epicentrum organizace N.O.S.T.R.A a přerušit jim jejich špinavé obchody s pašovanými auťáky. Takto podobně budou koncipovány mise ve stylu vyhledej a znič v nejnovějším remaku arkádové klasiky *Spy Hunter*. Tentokrát to bude v trojrozměrné vizáži a nejméně tak destinásobně výbušné a nasáklé ultrarychlým akčním nábojem. Pro začátek si budete moci vybrat kurs pro začínající špióny a získat tak obrázek, jak se vlastně věci mají. Řídit tu budete speciální auto, které bude na jedné straně vybaveno širokou škálou prvotřídních zbraní, a na druhé bude disponovat speciální sekundární funkcí SEV, což bude panečku nádobíčko. Znamená totiž transformaci auta na JetSki, člun nebo motorku, a to v závislosti na jakém povrchu pojedete. Prostředí bude interaktivní, tzn. při vaší zběsilé jízdě budete moct ničit okna domů, sloupy domů a občas nějaké ty nevinné lidičky (bez krvavých následků, samozřejmě). Během plnění úkolů všelijakých misí se budou do vašich sluchových ústrojí linout pohodové melodie se špionážním tématem, z pera třebas Petera Gunna, a nejen to, atmosféru tomu dodá i hlas vašeho počítačového autospolečníka. *Spy Hunter* vypadá, že bude silný i v multiplayerové řežbě, bude tu mód, ve kterém se budete předhánět s kamarádem o to, kdo dřív ukončí misi. Tohle by měla být reprezentativní špionážní závodní akce na PS2 , a je to velmi očekávaná záležitost, bude celkem obsahovat 14 misí, složených z primárních a sekundárních úkolů, potřebných pro splnění úplné mise. Navíc vypadá dost úchvatně design prostředí, navrženého propracovanými mapami, zahrnující i deathmatch prostředí, které se v žádné jiné hře tohoto typu ještě neobjevily. Zdá se, že vývojáři od Midway bedlivě sledovali bondovky a snažili se co nejvíc upustit uzdu své fantazii. Jestli se jim to povedlo, uvidíme v listopadu.

PROGNÓZA: 93%

Tomáš Haluza







SURVIVAL HOROR

DÉMONI A TI DRUZÍ



Začalo to už na osobních počítačích. Hrůza se plazila ve starých adventurách na PC v *Shadow of the Comet* či se procházela po starém domě *Alone in the Dark*. Společně s mnoha hrdiny zápolícími s hrůzou různého druhu jste mohli křičet: *I Have No Mouth And I Must Scream*, ale toho, čeho se vám dostalo, byla jen větší kupa strachu v podobě her jako *Phantasmagoria* nebo *Hell*. Nový způsob, jak děsit hráče, přišel z Japonska a směřoval na konzole. Zrodil se žánr nazývaný: survival horor.






PARASITE EVE 2 (PSOne)



Asi nejznámějším zástupcem tohoto žánru a patrně i prvním zástupcem je *Resident Evil* (PSOne, PC, DC, GC) (v Japonsku: *Biohazard*). Zatímco první díl pronikl do podvědomí jen majitelům konzolí, kterým pěkně vyrazil dech, dvojka zabodovala i na PC, a tak každý, kdo se alespoň trochu o hry zajímal, věděl, že survival horor je něco, čemu by rozhodně měl věnovat svůj čas a pozornost.

Slovo „survival" znamená „další život" nebo také „přežití" či „dožití". Ve všech případech toto slovo pro pojmenování žánru přesně sedí. V survival hororech se většinou nacházíte v roli jednoho či více hrdinů, kteří stanou sami proti přesile monster, démonů, duchů či nemrtvých (či kombinaci těchto elementů). Náš hrdina nebo hrdinové pak chtějí „přežít" (popř. v klidu se „dožít" stáří), zatímco jejich protivníci (zvláště mluvíme-li o velice často používaných nemrtvých bytostech – zombies, ghůlové, kostlivci a další havěť) žijí svůj „další život". I když toto základní schéma nemusí platit doslova v každém případě, tak je k vidění v naprosté většině případů.

Výše jmenovaný *Resident Evil* má svou myšlenku postavenou na znovuoživené myšlence zombijáckých filmů, populárních v osmdesátých letech. Ne náhodou je proto s režií reklamního spotu druhého dílu hry spojeno jméno režiséra George A. Romera, který má na svém kontě několik filmů se zombiemi, a především pak *Night of the Living Dead* (1968; Romero je také autorem scénáře k remaku z roku 1990), který pomohl schéma filmů o zombiích definovat. Ale zpět ke hře.

Resident Evil, jenž má v současné době na triku řadu pokračování a různých „mutací" na všechny možné platformy, přišel s myšlenkou města zamořeného lidmi, z kterých se po neúspěšném (nebo snad úspěšném) experimentu s T-virem staly zombies. Do města (v posledních dílech už to není jen proslavené město Racoon City, ale i další lokace) vždy přijíždí nějaký ten hrdina (hrdinka) a zábava může začít. Důležitou poznámkou je fakt, že zatím všechny hry ze škatulky survival horor spadají do kategorie akčních adventure, kde se snoubí akce (především souboje) s nutností používat mozek pro další postup ve hře (otevírání sejfů, dveří; hledání různých předmětů). Ano, mozek je to, oč tu běží. V každém případě jsou obě složky hry vyrovnány (nebo převládá akce), takže opravdu výjimečně hrozí nějaké trvalejší zaseknutí na jednom místě.

Na vlně popularity *Resident Evilu*, jenž se v dohledné době objeví také na Gamecubu, se veze jiná série od Capcomu, a sice *Dino Crisis* (PSOne, PC). Vše je zde naprosto stejné (grafika, engine aj.). Jediný rozdíl je v zápletce, kdy namísto nemrtvých jsou vaším terčem dinosauři. Už proto lze *Dino Crisis* zařadit spíše do kolonky sci-fi horor.

Druhým nejznámějším titulem spojovaným se žánrem je temný hororový opus *Silent Hill* (PSOne), který také významnou měrou přispěl k velebení děsuplných her na konzolích. Příběh hry má ponurou atmosféru, která jde ruku v ruce s grafickým zpracováním. Bloudíte v mlze, bojujete s monstry a v roli Harryho Masona pátráte po své ztracené dceři Cheryl v městě, kde by asi na rozdíl třeba od Českých Budějovic nikdo žít nechtěl. Výsledkem je vskutku mrazivá hra. O tom, že vytvářet horory pro konzolisty je výdělečný podnik, svědčí i fakt, že se v nejbližší době dočkáme druhého dílu, který jeví známky naprostého hitu a patrně svým zpracováním na všech frontách jedničku překoná.

Po úspěchu *Resident Evilů* a *Silent Hillu* se ukázalo, že se hororová adventure poněkud lépe prodává, pokud před horor předsunete onu tajemnou formulku „survival". Z toho důvodu se i o posledním pokračování *Alone in the Dark* (PC, PSOne, PS2, GBA), s podtitulem *The New Nightmare*, hovoří také jako o survival hororu. A dokonce jako o tom nejlepším. Přestože samotná zápletka není zase tak originální, zpracování hry přináší mnoho vylepšení. Případ čtvrtého dílu asi nejslavnější hororové série (tentokrát ovšem mezi majiteli PC) dokazuje, že i v případě léty odzkoušené kvality je lepší vsadit na jistotu a pomoci prodejnosti začleněním do správného žánru. Kdo řeší, jestli je hra „survival" nebo není? A tak se dnes zpětně pod


RUN LIKE HELL (PS2)

ANEB HRŮZA VE VIDEOHRÁCH





PARASITE EVE 2 (PSOne)




RESIDENT EVIL 2 (PSOne)

tento pojem zahrnuly i předchozí tři díly. A ony tam skutečně patrně patří. Vždyť Edward Carnby se v nich také ohání střelnými zbraněmi a stojí na straně proti zlu, které proti němu vysílá různá monstra včetně nemrtvých.

Nasazené měřítko nám tedy umožňuje v rámci žánru vychválit další hry, jako např. *Blair Witch Trilogy* (PC), *Zombieville* (PC), *Nightmare Creatures* (PC, PSOne, N64) a její druhý díl (PSOne, DC), *Blue Stinger* (DC), pozoruhodný *Devil Inside* (PC), *Onimusha: Warlords* (PS2), (dreamcastovské *Illbleed* (DC), *The Ring: Terror´s Realm* (DC) a *Carrier* (DC), *Nocturne* (PC) a v neposlední řadě *Parasite Eve* (PSOne). Posledně jmenovaná hra by se s klidným svědomím mohla postavit po bok prvním dvěma jmenovaným titulům našeho článku, neboť také významnou měrou přispěla k popularitě hororů na konzolích a přinesla řadu prvků, kterými se jiní tvůrci nechávají inspirovat (např. *Druuna: Morbus Gravis* (PC)). A jako každá úspěšná hra, i *Parasite Eve* se brzy dočkala pokračování.

Hlavní hrdinka Aya se v něm vrací zpět a akcí nabitá hustá atmosféra hrůzy také. Příběh se tentokrát odehrává v Los Angeles, kde Aya přijala místo u oddělení FBI, které se zabývá vyšetřováním Mitochondrií, virů, které způsobovali mutaci lidí již v prvním díle. Tentokrát jsou mutace ještě horší a je jen na Aye, aby zjistila podstatu všeho toho řádění monster, které by mohlo mít za následek konec lidské rasy.

O něco méně úspěšný byl pak vstup hororového nestora Ashe a jeho motorové pily na půdu herního průmyslu v titulu *Evil Dead: Hail to King*. Hra, která sice v průběhu vývoje příběhu získávala tempo a dokázala – hlavně díky skvělé filmové předloze – si přeci jen nakonec hráčovo temné srdce podmanit, obsahovala řadu chyb a nedodělků. V kombinaci s poněkud zmotaným (to není překlep) dějem a grafikou, o které se nedá moc říci, že by byla „groovy", to znamenalo jen jediné: zklamání.

Abychom článek o survival hororu mohli považovat za kompletní, musíme uvést ještě několik faktů. Asi nejzajímavější je ten, že náš žánr velice rychle po prvních úspěších přestal být téměř výhradní záležitostí konzolí, ale plynule obsadil i PC. Hry jako *Blair Witch Trilogy* nebo chystaná česká *Bloodline*, která se také hrdě do této škatulky hlásí, jsou toho důkazem. A stejně jako na konzolích, i na PC tento žánr spokojeně bují, i když stále ve stínu 3D akčních her, které pro změnu příliš nedominují na konzolích (pravda, jak v které zemi. Prodejní tabulky z České republiky ukazují, že i čeští konzolisté dávají přednost „first person" akcím typu *Unreal Tournament* nebo *Quake 3: Arena*).

Pokud bychom do kategorie survival hororu zařadili také nejgeniálnější hororovou hru všech dob – *Clive Barker´s Undying* (PC) – která přišla s nejlepším poměrem akce proti adventurní části, měli bychom před sebou žánr, jehož nejlepší léta by nás teprve mohla čekat. Je jen škoda, že Electronic Arts

STRACH Z JINÝCH SFÉR

Shodla se na tom celá řada kritiků. *Undying* je nejlepší akční adventure spadající do kategorie hororu, která se na PC objevila. Hlavním důvodem je příběh, který do hry vetkal hororový klasik Clive Barker (knihy: Imajica, Věčné zatracení aj.; filmy: Hellraiser, Pán kouzel aj.), jehož není třeba příliš představovat. Propracovaný příběh by nefungoval bez dobré atmosféry, kterou pomáhá vytvořit grafika, hudba a celkové ozvučení. To vše je v této hře perfektně zpracované. Ani toto by ale nestačilo, kdy *Undying* jako hra nedisponovala vysokou hratelností. A – nemusíte hádat – je tomu tak.

CLIVE BARKER´S UNDYING

Clive Barker´s Undying používá pohled na svět „z první osoby", nechává hrdinu používat zbraně (brokovnice, kosa aj.) a magii (Skull Storm a jiná parádní kouzla), procházet ho po mnoha zajímavých lokacích a řadu dalších věcí, z nichž dobrá polovina nebyla k vidění v jiné hře. Ještě před úspěšným tažením hry k hráčům se u Electronic Arts rozhodli vydat verzi pro PS2, ale měsíc před uvedeným datem vydání si to rozmysleli, aniž by se někde objevila uspokojivá odpověď. Škoda. Velká škoda.






RESIDENT EVIL (PSOne)

RESIDENT EVIL™ GAIDEN

Press Start









ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Vývoj: Darkworks | Vydavatel: Infogrames | Diagnóza: 93 % | Datum vydání: V prodeji



O této hře jsme psali v minulém čísle a bylo o ní už obecně řečeno a napsáno tolik, že stačí jen krátké resumé. Tedy – ve čtvrtém díle nejstarší hororové série berete do rukou osudy dvou hrdinů, Edwarda Carnbyho a Aline Cedracové, kteří se společně vydávají na Shadow Island, kde pátrají po třech magických tabulkách. Jejich pátrání se nese v parádně temné atmosféře. Ve hře byla použita výborná vychytávka v podobě kuželu světla kapesní baterky. To je často vaše jediná zbraň a prostředek k tomu, abyste v té tmě kolem něco viděli. Napětí, atmosféra, zvuky, grafika, hratelnost – vše je na maximální úrovni. Tahle hra je jedním z nejlepších hororových titulů současnosti.






RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Vývoj: Capcom | Vydavatel: Capcom | Diagnóza: 85 % | Datum vydání: Září 2001



Po výletu na Dreamcast se pseudočtvrtý díl *RE* vrací na PlayStation, pořadového čísla 2 a chvála bohu se vším, co tam nabral (jinými slovy, konverze proběhla bez problémů). To se žel týká pouze 3D grafiky, jež je na PS2 díky pár efektům možná ještě o něco hezčí než na DC. Jinak je to starý známý *RE* se vším všudy (známí nepřátelé, zbraně, inventář, animace otevírajících se dveří...). Jistě je to všechno hezčí, o něco málo atmosféričtější, delší (podtrhuji), obtížnější a perfektně to zapadá mezi druhý a třetí díl, ale je to tak nějak úplně stejné jako předtím, což neznamená, že to stále není zatraceně dobré. Je.

Jan Spáčil





upustili od svého plánu vydat *Undying* pro PlayStation.

V každém případě se zdá, že většina survival hororů je hrami využívajícími pohled „z třetí osoby", což *Undying* porušuje (pohled z první osoby) a možná proto si nezaslouží zařazení do požehnané škatulky. Možná je to také přemírou akce, která patrně odsuzuje ke stejnému přehlížení sérii *House of the Dead* (DC). Nebo je to jenom tím, že jako každé škatulkování, i tyto má své mezery?

Budoucnost je temná. Alespoň v případě nových survival hororů, které se přiřítí na naše obrazovky. V jejich čele jdou zombíci (ostatně jako vždy) z *Resident Evil*, kteří si brousí zuby na Gamecube (a nejen na něj). Za nimi se plouží cosi, co vás od PS2 donutí doslova utíkat jako by vám za patami hořelo alias *Run Like Hell*. Pokud to nezvládnete, čeká vás *Eternal Darkness* (GC) a tehdy pochopíte, že i *Devil May Cry* (PS2).

Pavel Žďárek





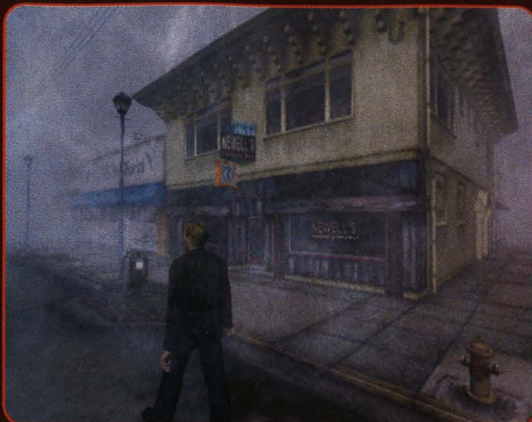


SILENT HILL 2

Vývoj: Konami | Vydavatel: Konami | Datum vydání: listopad 2001







Jednička se mezi majiteli PSOne stala jakousi temnou legendou. Dvojka následuje její příklad a přichází proto s maximálně ponurým příběhem, městem Silent Hill ponořeným v mlze, bizarně naturalistickými monstry, skvělou hudbou, zvrhlou poetikou a dobře odvedenou programátorskou prací. Každý, komu horor něco říká a viděl trailer k této hře, nemůže být jen tak v klidu. Už jen úvodní zápletka je fascinující.

James Sanderland jednoho dne obdrží dopis od své ženy, která mu vzkazuje, že na něj čeká v městě Silent Hill. Možná by to nebylo nic tak divného, kdyby paní Sanderlandová nebyla tři roky mrtvá.

Město Silent Hill je podobně jako v jedničce zahaleno v mlze. Na lokace, které znáte z jedničky, ve dvojce nenarazíte. Stejně tak vás čekají kompletně nová monstra, která vás překvapí svým podivným způsobem pohybu. Hra má skutečně skvělou grafiku a atmosféru. Režisér hry Akihiro Imamura slibuje spoustu překvapení, namátkou: dva způsoby ovládání, větší vcítění do postavy a spoustu filmových sekvencí. V každém případě bylo snahou tvůrců pokročit při vyvolávání hrůzy v hráčích. Nevsadili proto na záplavu krve, ale spíše na vizuální originalitu, kvalitní příběh a některé nové herní postupy. Přesto se prý nemusíme obávat, že by monstrum po zásahu nekrvácelo.

Podle všech znaků se *Silent Hill 2* rýsuje jako hororový trhák roku. A i když tvůrci zatím všechno své úsilí vkládají do této hry, fanoušci se začínají těšit na trojku. Jelikož se prodejního neúspěchu u Konami bát určitě nemusí, možná se jí i za pár let dočkáme.



DEVIL MAY CRY

Vývoj: Capcom | Vydavatel: Capcom | Datum vydání: listopad 2001





Želízko, které ukazuje, jak to dopadá, když se *„Resi"* sanové Kamia s Mikamim vyprostí ze svěrací kazajky *RE* a rozhodnou se pro pořádný akční rachot nové generace. Želízko, které je ve své podstatě klasickou akční hrou ve velkém stylu, v parádní grafice, skvěle doplňované dravou hudbou, a oplývající vynikajícím rychlým ovládáním, spoustou pohybů a ještě větší spoustou originálních nepřátel. Želízko, slibující ve finále 23 misí, provázaných výborným příběhem a pořádného hrdinu, kterým Dante bezesporu bude. Želízko, představující žhavého kandidáta na jednu z nej. her roku. *Devil May Cry.*

Jan Spáčil



BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN 2

Vývoj: Crystal Dynamics | Vydavatel: Eidos | Datum vydání: únor 2001



Jednička vyšla před pár lety na PSOne a získala si zájem hráčů řadou věcí – ať již důmyslným příběhem, filmovými sekvencemi nebo atmosférou. Do stejného světa pak byl zasazen i děj hry *Legacy of Kain: Soul Reaver*, který přišel s řadou dalších inovací a umožnil nám zahrát si za Kainova syna Raziela. V připravované dvojce *Blood Omenu* se ale znovu vžijeme do role upíra Kaina, který vládne světu Nosgoth se svými armádami, ale jednoho dne zjistí, že má nového protivníka, jenž ho připravuje o sílu a mohl by být příčinou jeho pádu. Vše se tentokrát odehrává plně v 3D, Kaina vidíme z pohledu třetí osoby a atmosféra bude opět hustá tak, že ji bude možné krájet. Mimochodem, dvojka *Soul Reavera* je také ve výrobě, takže i příznivci Raziela budou moci brzy pokračovat v naplnění svých osudů.



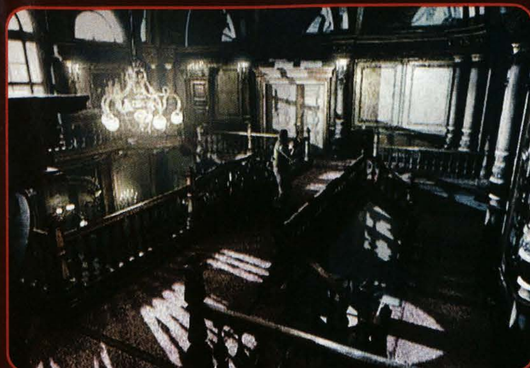




RESIDENT EVIL

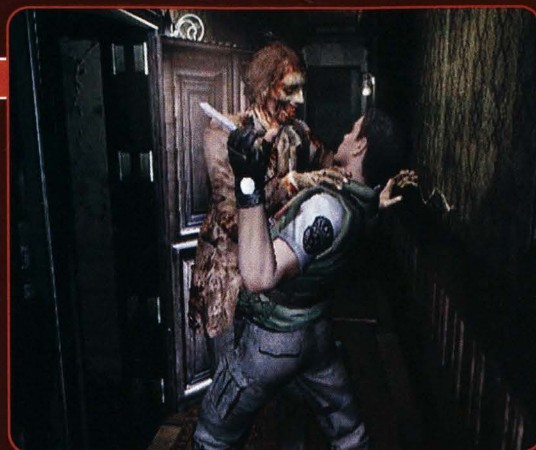
Vývoj: Capcom | Vydavatel: Capcom | Datum vydání: neuvedeno





Šok. Tak nějak se dá komentovat nejen nedávné ohlášení Capcomu o remaku všech vydaných her *Resident Evil* exklusivně pro Gamecube (s tím, že exklusivně pro ni bude i *RE 0* a dost možná i *RE 4*!; ne tohle NENÍ vtip), ale především pohled na to, jak zatraceně dobře vypadá první z nich, *RE 1* (viz. obrázky). Režie se ujme Mikami osobně a všechny díly by měly vyjít v následujícím pořadí: *RE, RE 0, RE 2, RE 3, RE Code Veronica, RE 4*. Máme-li soudit z dosud zveřejněného, půjde o pěkný nářez, stačí jen letmý pohled na obrázky pod textem a pochopíte. Přestože *RE 1* bude i nadále používat kombinaci předrenderovaných pozadí a polygonových postav, vypadá díky brilantní hře světla a stínů, dokonalému barevnému tónování a výborně zvoleným úhlům kamery, naprosto fantasticky a zcela jistě půjde o nejlépe vypadající hru svého druhu. A od dalších dílů můžeme očekávat to samé. Jediným problémem zůstává fakt, že půjde s výjimkou *RE 0* a *RE 4* jen a pouze o „remaky" nabízející „pouze" novou grafiku (a pár nových scén). Taky jsme zvědaví, zda se tomuto mnohem atmosféričtěji vypadajícímu „Resimu" podaří alespoň přiblížit novému *Sillent Hillu* od Konami. Každopádně ale jde o výrazné posílení Nintenda, a to možná o jedno z nejdůležitějších.

Jan Spáčil







RUN LIKE HELL

Vývoj: Digital Mayhem | Vydavatel: Interplay | Datum vydání: únor 2001

Stísněné temné prostory chodeb kosmické lodi už nejednou předvedly, že jsou ideální lokací pro navození hrůzy. Z kreditu založeného filmovou sérií Vetřelců hodlá těžit i hra *Run Like Hell*, která kromě zajímavého názvu přichází i s řadou herních inovací. I když ten základ je přeci jen důvěrně známý.

Kosmická loď je napadena vetřelci (kteří na rozdíl od těch filmových nevypadají nic moc). Před vašima očima jsou trháni na kusy vaši kolegové a vám nezbývá než uprchnout beze zbraně do spleti chodeb, ve kterých se budete jen stěží orientovat. V patách ale máte hladové potvory a nic, čím jim vysvětlit, že vy jejich obědem určitě nebudete. I když časem získáte nějaké ty zbraně, brzy zjistíte, že hlavní vetřelec je velice odolný i proti létajícímu olovu. Co zbývá? Utíkat. Utíkat, jako byste v zádech měli peklo.

Run Like Hell bude založena především na akci. Je tu pár logických nástrah, které se většinou omezují jen na otevření dalších dveří, kterými budete utíkat před zubatou. Co je na hře asi nejcennější, je atmosféra. Při hraní se budete opravdu bát, lekat a prožívat všechny ty pocity člověka uvízlého v pasti. Je to holt nezvyk spoléhat ve hře více na rychlé nohy než na zbraňový arsenál. A jako sladkou tečku na závěr vám prozradím, že ve hře uslyšíte hlas Lance Henriksena a také Clancyho Browna, který namluvil vašeho vetřelčího parťáka, jenž pro sprosté slovo (takové to od „F") nechodí zrovna daleko. Tato hra opravdu není vhodná pro děti.









THE THING

Vývoj: Computer Artworks | Vydavatel: Konami | Datum vydání: první čtvrtletí 2002



Computer Artworks vyvíjí hru *The Thing*. Jde o představitele hororového žánru, i když takové prvky, jako možnost velet cizím postavám, hru trošku odlišuje od tradičních představitelů tohoto žánru. „Věc" je založena na klasickém filmu Johna Carpentera. Hra začíná tam, kde film končí. Hráči se vžívají do role Blakea, velitele průzkumného týmu, který byl vyslán, aby vypátral důvod zmizení vědeckého týmu na vojenské základně v Antarktidě.

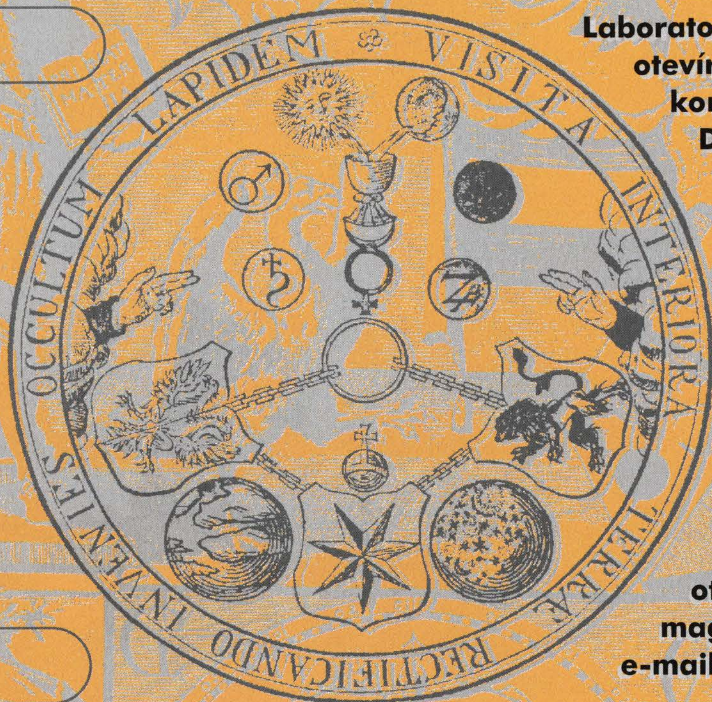
The Thing bude uvedena na PS2 v prvním čtvrtletí 2002. Později by se měla objevit také na Xboxu a PC.

Jan Doležel





LABORATOŘ



Laboratoř magazínu Xgen, která se před vámi podruhé otevírá, opět přináší praktické informace pro majitele konzolí. Tentokrát konkrétně pro majitele Dreamcastu a Game Boye Advance. Alchymista Evilmind pro vás opět zapátral ve starých spisech z rudolfínské éry, aby vám ulehčil hraní. Pro ty z vás, kteří tuto rubriku vidí poprvé, je na místě zmínit, co vás vlastně na chodbách Xgenní laboratoře čeká a nemine. V každém čísle se zde objevuje řada tipů, triků, rad, nápadů a postřehů, které se týkají nedokonalostí nebo rezerv herních konzolí. Důležité je, že i vy sami můžete do této rubriky přispět se svými postřehy a nápady. Stačí nám poslat příspěvek e-mailem nebo na disketě. Nemůžeme vám slíbit, že otiskneme každý příspěvek, ale co se nevejde do magazínu, naleznete na www.xgen.cz. Do předmětu e-mailu nebo na obálku připište heslo: Laboratoř.

GBA FRONTLIGHT

O různých možnostech osvětlení příliš tmavého a zrcadlivého GBA displeje se bude mluvit určitě ještě dlouho – minimálně do doby, než se někomu podaří vymyslet nějaké geniální řešení, nebo než Nintendo konečně podsvětlí GBA samo. Různá světýlka a lampičky, které je možné si dnes v obchodech koupit, prostě a jednoduše nefungují – mohu to tvrdit s jistotou, sám jsem si už koupil tři různé kusy...

Mezi nejzajímavější řešení osvětlení GBA patří všechno, co se už od března tohoto roku postupně objevilo na webu www.portablemonopoly.com. Jeho technicky zdatný majitel postupně přišel s několika zajímavými nápady, a zase je v krátké době zavrhl – především kvůli neakceptovatelné ceně nebo vypočítané nedostatečné účinnosti. Až jeho poslední nápad, nazvaný pracovně GBA Frontlight, vypadá už opravdu použitelně – prototyp byl zrealizován při nákladech zhruba 30 dolarů. A výsledek? Několik obrázků můžete vidět u tohoto textu sami, hry na GBA jsou foceny při absolutní tmě!

Na první pohled to vypadá, jako by displej byl podsvícen (ve tmě vypadá třeba Sega Game Gear nebo Atari Lynx přesně takhle), ale není tomu tak. Už název frontlight napovídá, že světlo ve skutečnosti dopadá pořád na obrazovku zepředu – ovšem z velké blízkosti. Diody jsou umístěny pod sklem přímo nad LCD. To je také asi největší nevýhoda tohoto řešení – pokud byste chtěli mít doma něco podobného, musíte svůj handheld nejprve rozebrat, a tím samozřejmě přicházíte o záruku. Další nevýhodou je samozřejmé snížení výdrže baterií, ovšem zatím slibovaných 30 % není vzhledem k výsledku vůbec tak špatné.

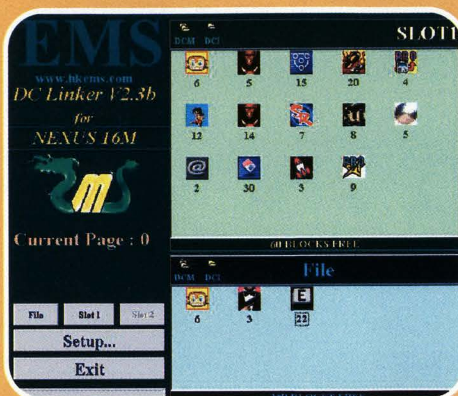
Samotná existence nadějného způsobu osvětlení GBA není ještě nic, co by si vynutilo prostor na této dvoustraně. Ovšem zpráva jednoho z největších asijských online obchodů s příslušenstvím k herní konzolím, LikSang, že bude GBA Frontlight prodávat ve formě stavebnice, už si prostor jistě zaslouží! Cena pravděpodobně nepřekročí 20 dolarů, a světlo bude možné koupit možná ještě před koncem tohoto roku.





DREAMCAST A ZÁLOHOVÁNÍ PAMĚŤOVÝCH KARET

Pokud jste se někdy zapojili na internetových diskusních forech do flamewaru na téma „PC vs konzole", určitě jste museli potkat takový ten klasický typ zabedněného uživatele PC. O konzolích slyšel prvně teprve letos, maximálně viděl u kamaráda PlayStation, ale má na ně velmi jasný názor jako na zařízení, kde se „nedá nic dělat". A je až srandovně pyšný na to, že si na PC dokáže ledasco udělat sám – například přeinstalovat „windoze". Dokáže hodiny zasvěceně křičet do světa o tom, co všechno konzole neumí, co všechno na ní nejde, a o kolik Hz má doma v PC tu kterou součástku rychlejší. Mezi mnoha jeho popletenými názory (které si tu možná postupně vyvrátíme všechny) obvykle nechybí: „konzole špatně ukládají pozici ve hře, a s uloženou hrou se nedá manipulovat". Pojďme si dnes na příkladu Dreamcastu dokázat, že to není vůbec pravda.



Jestli hra „špatně" nebo „dobře" ukládá, v jakém místě hry anebo jestli vůbec umí pozici uložit, to záleží především na jejích tvůrcích – a hráč na Dreamcastu ani na PC s jejich rozhodnutím asi příliš nenadělá. S již uloženou pozicí si ale na Dreamcastu můžete dělat, co chcete. Několik základních možností nabízí přímo File Manager, který se vám na televizní obrazovce objeví, pokud nastartujete DC bez vloženého CD. Můžete uložená data z paměťové karty vymazat nebo okopírovat na jinou kartu. A pokud máte originální Sega VMU, můžete propojit dvě takové a přesunovat soubory i bez zapnutého Dreamcastu. To všechno zní docela dobře, ale jen do chvíle, než rozehrajete více her najednou...

Na originální paměťové kartě od Segy není příliš místa. 1 MB představuje celkem 200 pozic, a kdo hrál třeba *Resident Evil* nebo některé novější sportovní hry, dobře ví, že jediná hra klidně zabere pro sebe kartu skoro celou. Dokonce i u dohraných her je člověku často líto pozici vymazat, aby bylo místo na jiné – dalo to přece tolik práce...

Nejsnadnějším způsobem, jak pozici „vyzálohovat" z paměťové karty, je její odeslání emailem. Jediné, co k tomu budete potřebovat, je správná verze internetového prohlížeče – ideální je PlanetWeb verze 2.0 a vyšší, dodávaný k americkým Dreamcastům. V Evropě totiž nešťastní uživatelé dostanou jen Dreamkey CD, na kterém sice je možnost využít email, ale bez šance posílat ve zprávě attachmenty. Jako náhražka PlanetWebu může také sloužit některá z her, která obsahuje vlastní browser pro připojení na svou homepage (*Phantasy Star Online*), ale pokud chcete maximální pohodlí, s možností nadefinovat si poštovní schránku tak, jak je obvyklé v email programech na PC, nakonec stejně u PlanetWebu skončíte.

Samotné odeslání dat z paměťové karty je velmi snadné. Spustíte email klienta (kliknutím na EMAIL v horní liště, nebo volbou z menu na tlačítku START – způsob se může lišit v závislosti na verzi prohlížeče), a volbou New začnete psát novou zprávu. Po odkliknutí možnosti Attach se objeví okno s již přiloženými soubory, volbou Add Attachment se dostanete do přehledu všech paměťových karet, které program detekoval. Vybírat můžete jen z těch, označených jako Open. V seznamu zobrazených uložených souborů se nelekněte toho, že mají různé koncovky – on už si to Dreamcast vždycky nějak přebere.

Úplně stejně probíhá příjem uložené hry v emailu, který vám došel. Volbou EMAIL si načtete zprávy na svém poštovním účtu, vyberete tu správnou, a zobrazíte si ji. Až úplně na konci zprávy je dole nalevo žlutý obdélník s nápisem Attachments. Po kliknutí na něj se zobrazí seznam příloh, a volbou Save Attachments si je můžete uložit. Lze ukládat pouze na ty paměťové karty, které program detekoval a označil jako Save. Pochopitelně na kartě musí být dost místa.

Když už máte spuštěný PlanetWeb browser, a jste připojeni k internetu, můžete naplnit své paměťové karty snadno také cizími uloženými pozicemi nevšedních kvalit. Pro šíření obsahu VMU na internetu se používá standardního formátu VMI/VMS, a soubory s koncovkou VMI (které obsahují URL na potřebné VMS) jsou PlanetWebem podporovány. Stačí najít na jedné z mnoha stránek, schraňujících uložené pozice z her, povětšinou dohraných do konce, tu kterou potřebujete, a kliknout na VMI odkaz. Dobré místo, kde s tím můžete začít, je třeba Sega Dreamcast VMU Center: www.vmucentre.co.uk. Pozor na to, jestli si stahujete pozici, uloženou ve stejné verzi hry, jakou máte vy – v drtivé většině případu nelze pozice z PAL her použít pro NTSC. Slušnější weby jasně označují, odkud pozice pochází, a do jakých verzí je možné ji natáhnout.

Druhý způsob, jak si „nazálohovat" obsah paměťových karet, vyžaduje jednak vlastnictví PC, a také ne úplně obyčejnou paměťovou kartu. Stejně jako u jiných konzolí je i u DC obecně výhodnější používat paměťové karty od neoficiálních výrobců. Přijdete tak sice o velký LCD displej a možnost hrát VMU minihry, ovšem paměťová karta má přece sloužit hlavně k ukládání dat, a proto větší kapacita



musí mít před pochybnou zábavou přednost. 4 MB karty jsou k dostání běžně všude, ti lepší výrobci nabízejí i karty až do velikosti 16 MB – tady už nebudete rozhodně muset přemýšlet nad tím, jestli pozici uložit, nebo ne. A pokud si vyberete 16 MB kartu od Nexusu, získáte zároveň možnost pohodlně pracovat s její náplní na PC.

Karty od Nexusu totiž mají na přední straně konektor, pomocí něhož je možné je připojit speciálním kabelem na paralelní port PC. Karta je napájená z Dreamcastu, takže ho musíte zapnout – nejlépe bez vloženého CD. Za pomoci dodávaného software DC Linker (nebo jiného podobného programu z internetu, doporučuji VMS Linker) je možné paměťovou kartu okopírovat, vymazat, nahrát do ní soubory z disku, ať již dříve zazálohované, nebo stažené z internetu. Program obsahuje také hexaeditor pro přímou editaci souborů na kartě. Také zde lze kartu naformátovat na vyšší kapacitu - maximum je až 241 bloků namísto obvyklých 200. Zajímavé je, že zvětšení kapacity se nedosahuje nějakou nespolehlivou kompresí, ale pouhým využitím „opomenuté" paměti, která se údajně vyskytuje na úplně všech Dreamcast paměťových kartách, včetně těch originálních od Segy.

Při dnešní kapacitě harddisků v PC určitě není pro nikoho žádný problém uložit si do jednoho adresáře všechny své rozehrané či dohrané pozice z Dreamcastu – ať už jste je získali libovolným z výše popsaných způsobů. A dost možná vám nezaberou všechny uložené Dreamcast pozice ani tolik místa, jako jedna průměrně blbě naprogramovaná PC hra... ;-)

Evilmind







V tomto čísle vám přinášíme rozhovor s Ivanem Bradáčem, který zastává funkci Product Manager u společnosti PlayStation. Za panem Bradáčem jsme zašli do sídla společnosti Sony naproti Olšanským hřbitovům a během příjemného posezení jsme mu položili následující otázky.

„JEZDÍM TEĎ HODNĚ

Jak a kdy jste se poprvé setkal s herní konzolí PlayStation?

Bylo to v roce 1996, kdy jsem už pracoval pro Sony a kdy, tuším, že to bylo v dubnu, začala Sony Czech distribuovat PlayStation.

Herní konzole PSone byla pro herní trh skutečným přínosem a stala se prodejním hitem. Jaké jsou ale důvody pro koupi PS2? Je také natolik inovativní? V čem je podle vás její síla?

Ty důvody jsou asi zřejmé. Její výkon je několikanásobně vyšší než byl u původní PlayStation, což umožňuje lepší grafiku her. To je asi největší přínos této konzole. Dalším důvodem je rozšířená použitelnost. Jedná se hlavně o přehrávání DVD, kdy společně s dálkovým ovládáním, který si lze ke konzoli koupit, můžete PS2 používat jako DVD přehrávač. V neposlední řadě důvodem ke koupi jsou budoucí aplikace, především on-line multiplayer. Je to v podstatě domácí multimediální zařízení.

Jaká je filosofie podpory prodeje konzolí PlayStation v České republice?

U prodeje PS2 platí to samé jako u jedničky, a sice to, že tenhle business je především o hrách. PS2 a Psone vlastní v České republice 5 % domácností, takže je tu stále prostor pro obrovský nárůst. I když po snížení ceny PS2 se mnohonásobně zvedla její prodejnost. Ale tak jako tak je hlavním zdrojem příjmů software. A to i přes vysokou míru pirátství v této zemi.

Jedním z úspěchů PlayStationu je podpora nezávislých výrobců. Celých 75 % titulů na PlayStation je od nich. Lidi, kteří pirátí, si neuvědomují ten základ, a sice, že dvacet lidí dělá dobrou hru dva roky. Pokud má pak hra díky pirátům malou prodejnost, tým nevydělá, rozpadne se, a pak nikdy nebudou vycházet dobré hry.

Jaká herní konzole od konkurence vás nejvíce zaujala? Vlastníte nějakou doma?

Já jsem vyrostl na PC, takže znám spíše tituly z této platformy. Při sledování konkurence jsem se z obchodních důvodů nejvíce zabýval Dreamcastem. S tím také souvisí, že jsme na druhou polovinu roku uzavřeli exkluzivní obchod se Segou na některé tituly. Namátkou *Crazi Taxi*, které již vyšlo, a dál se chystá *Rez* nebo *Headhunter*. Sega jednoznačně byla a je velice inovativní firmou na trhu konzolí.

Máte při své práci čas na hraní? Pokud ano, co hrajete, na jaké platformě a jaký je váš herní rekord?

Já samozřejmě hrát musím, protože je to součást mé práce. Protože se kromě marketingu zabývám i prodejem, tak musím minimálně vědět, co prodávám. Takže si myslím, že některé tituly znám hodně detailně. Teď hraji hlavně na PS2. Z her, které mě hodně zaujaly, to byla *Final Fantasy VII*, kterou jsem hrál asi tři čtvrtě roku a dohrál. Pak se mě líbí adventury, např. *Syphon Filter* nebo jsem hrál i *Metal Gear Solid* a jiné. A pak, stejně jako většina lidí, jsem hrál auta – především *Gran Turismo*.

Z jiných platforem jsem si vyzkoušel jak Game Boy, tak i nové konkureční konzole, které se chystají na trh. Je potřeba si udržovat přehled.

Nechystá na nás firma Sony nějaké překvapení (třeba na vánoce)?

Mezi periferiemi se objeví v průběhu ledna originál LCD obrazovka k PSone. Ve stejnou dobu pak chystáme k uvedení Auto adapter, který vám umožní hrát na PSone i v autě. Co se týče her, upozornil bych na *World Rally Championship* (*WRC*) a *Jak and Dexter*. Jinak do konce roku jenom Sony Czech vydá na PS2 více jak 20 nových titulů, v celé České Republice pak bude uvedeno kolem 100 her.

Jaký je váš názor na stažení nebo zpoždění některých herních titulů po útocích na USA (např. problémy s Metal Gear Solid 2)?

Seznam her, které SCEE potažmo Sony Czech uvede na trh v tomto roce, to nijak neovlivnilo. Pokud některá firma stahuje hry z těchto důvodů, je to pochopitelné minimálně z hlediska úcty k obětem. V současnosti je to jednoznačně nutná věc, která možná není pro některé firmy dobrá z hlediska obchodu, ale je určitě dobrá z hlediska image.

Cítíte v nových konzolích Gamecube a Xbox významnou konkurenci? Ohrozí zatím dominantní postavení PlayStationu na konzolovém trhu?

Samozřejmě, že to je konkurence. Game Boy je pro trochu mladší hráče, než kteří si pravděpodobně koupí PS2. A i když vstupujeme na trh s LCD displejem pro PSone, asi nebudeme Game Boyi přímo konkurovat. Gamecube, silný v zázemí a s unikátním CD, bude jistě hrát svoji roli. Na Xbox jsem zatím neviděl žádný exkluzivní titul, které pomohli k úspěchu PlayStationu, jako např. série *Gran Turismo*.

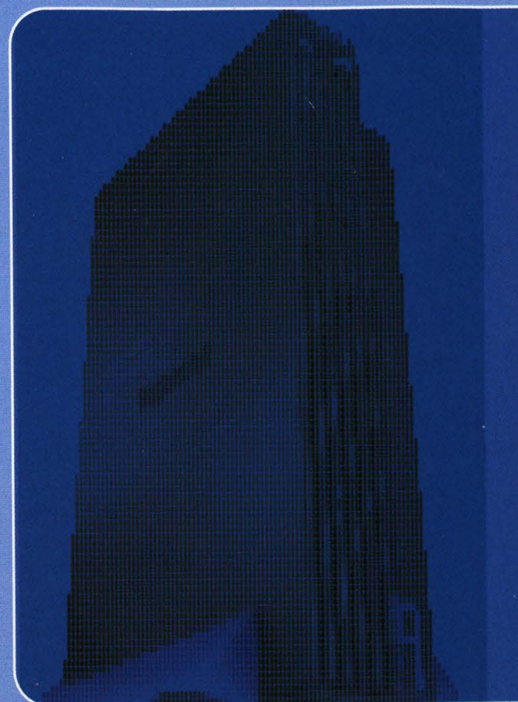
Každopádně to ale konkurence je, a to především v případě Nintenda, které má s hrami a konzolemi velké zkušenosti. Pro Microsoft je to nové pole působnosti, ale zase má silné zázemí. Takže uvidíme.

A něco osobního na závěr. Máte nějaké koníčky, které nejsou nijak spojené s prací, u kterých relaxujete?

Jak jsem říkal, tak rád hraji hry. Teď na PS2 vychází hodně zajímavých věcí, které vlastně prolínají mnoha žánry. Takovým příkladem je třeba *Dropship* nebo již zmiňovaný *Rez*. A pak také sportuji. Jezdím teď hodně na kole po lesích.

Děkujeme za rozhovor.

Za časopis Xgen se ptali Pavel Ždárek a Ondřej Pessr.



NA KOLE PO LESÍCH."





Vyvrcholení.

Nevím, jak začít s tlučením prázdné slámy. Nevím, co říct a neopakovat už tolikrát řečené. Stačí jen napsat tři slova a přenechat otěže vašim vlastním vzpomínkám a emocím. Lépe řečeno, přenechat otěže „tsunami" emocí a vzpomínek, která se objeví na obzoru při vyslovení názvu *METAL GEAR SOLID*. Jediné, co můžu udělat, je ukázat vám tu svou, obsahující dílečky dohromady tvořící nepopsatelný strhující herní zážitek, který vynesl *MGS* na post nejlepší akční hry, co jsem hrál a jedné z nejlepších her všech dob. Na jedné straně strhující a dokonale podaný příběh, brilantní dialogy, špičkové namluvení, neuvěřitelně prokreslené charaktery a dokonalé technické provedení. Na straně druhé úžasná hratelnost, realisticky podaná akce, obětující ovšem vše na oltář hratelnosti, fantastické nápady a vynikající ovládání. Dvě strany; film a hra, olej a voda. Poprvé a prozatím naposledy nikoliv toliko dotykem „slepené", ale dokonale harmonicky promíchané, tvořící nedílný celek – první skutečný interaktivní film, budoucnost videoherní zábavy. A také vcelku nepopsatelný herní zážitek, jehož elementární „dílky" vám právě moje „tsunami" ukázala. Ukázala vám ovšem jen jaký *MGS* je, ne o čem je. Kromě toho, že doufám v to, že toho druhého je třeba ještě míň než toho prvního, tak bych si opravdu nevzal tímto na triko zkažení radosti těm, kdo s ním ještě díky nepřízni osudu neměli tu čest.

Metal Gear Solid není ale jen úžasným zážitkem, je také prozatimním vyvrcholením dlouhotrvající snahy jednoho z nejkreativnějších vývojářů herního průmyslu, Hideo Kojimi. Snahy vedené jasnou vizí, láskou k filmu, manze a hrám. Snahy o promíchání oleje a vody, která nakonec způsobila kýženou bouři v žánru akčních her. Snahy, která je ovšem mnohem starší, než se zdá.

Začátek.

1987, Japonsko, MSX (herní platforma, která nikdy neopustila Japonsko). Neznámý, mladý a ambiciózní Hideo Kojima vydává svoji první hru: *Metal Gear*. Hra se odehrává roku 1995 v malé zemičce prozaicky nazvané Outer Heaven, v níž teroristé vybudovali „menší" pevnost, obsahující palebný arzenál (v čele se supermoderním atomovým tankem jmenujícím se Metal Gear), schopný narušit celosvětový mír. Její likvidace, to je úkol jako stvořený pro speciální jednotku „Foxhound". Ovšem po té, co byl s jejím nejlepším členem s kódovým jménem Gray Fox ztracen kontakt, je čas pustit na scénu hlavního hrdinu. Jeho žáka a přítele Solid Snakea. To, co se na první pohled zdálo být tuctovou story o špatných teroristech, se nakonec proměnilo ve strhující a zvratů plné akční drama. Co se na počátku zdálo být tuctovou akční vyvražďovačkou, se záhy proměnilo na inteligentní taktickou akci, kladoucí důraz nikoliv na bohapusté násilí, ale na nenápadnou, tichou infiltraci, a to všechno prosím na osmibitovém MSX a v roce 1987. Díky naprosto revolučnímu přístupu k akčnímu žánru hra zaznamenala po právu obrovský úspěch a stala se jednou z nejvýznamnějších her konce 80. let (v Japonsku samozřejmě). O šest měsíců později spatřila světlo světa i verze pro NES, díky čemuž mohla bouře řádit i v evropských a amerických končinách.



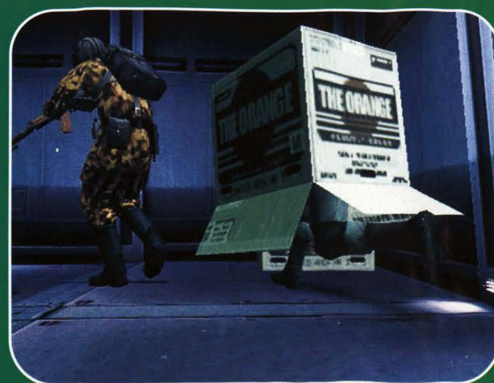


O BOUŘI V POUŠTI; JEJÍM ZAČÁTKU, VYVRCHOLENÍ A ZAKONČENÍ.

METAL GEAR [SOLID]







Typ hry: Akční	Žánr: Stealth-movie-experience	Vývoj: Konami	Vydavatel: Konami	Datum vydání: zima 2002

MGS 2: SONS OF LIBERTY

PROGNÓZA: 85%

„Někdy až s údivem nemohu uvěřit tomu, jak geniální má ten člověk smysl pro detaily," řekl jednou americký producent *MGS 2* Ken Ogasawara o fenomenálním japonském herním režisérovi a producentovi v jedné osobě Hideo Kojimovi. Vydání jeho nejnovějšího a bohužel nejspíš i posledního přírůstku do legendární série nezapomenutelných špionážních her je ve světě natolik očekávanou záležitostí, že se tento zájem dá aktuálně a také trochu paradoxně přirovnat snad jen k teroristickým útokům na USA, které se tam v nedávné době naneštěstí odehrály. Právě metropole New York (údajně, pozn. solidsnake), to bude další dějiště scény, na kterou hrdě a s veškerým odhodláním nastoupí náš drsný hrdina Solid Snake, aby odhalil celou pravdu (tj. pokračování toho mysteriózně vyobrazeného závěru z předešlého dílu, kdy opona odhrnutá Ocelotem odhalila Soliduse jako třetího bratra, prezidenta amerických států a zároveň postavu, jenž má nejspíš vše na svědomí). Z hratelného dema, které bylo přiloženo k mechovému titulu *Z.O.E.* (podrobný popis obého najdete na webu), je jasně cítit, že na tento poslední výkřik (ruku do ohně bych však za to nedával) série jen tak někdo nezapomene. Propracovanost ve vizuálních efektech, jako využití filteringu, reálný vzduch, pára, dopadající kapky dešťové vody, interaktivita z hmotnými objekty v blízkém okolí, dech beroucí animace postav a také inovativní hratelnost, špičková AI, široká škála Snakeových pohybů a nevypočitatelný příběh, dávají Ogasawarovi jistě plně za pravdu. Vypadá to, že herní revoluce najde po dlouhé době zas konečně svůj domov.

Tomáš Haluza







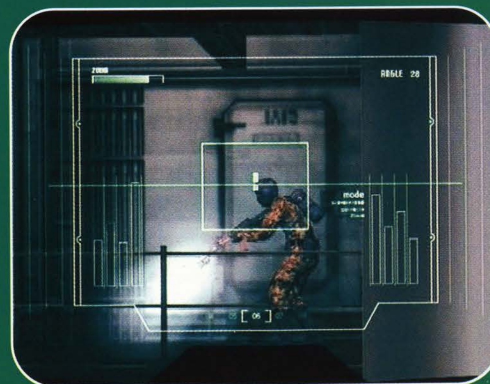




O něco později Konami vypustila pod vlivem úspěchu další díl *Metal Geara*, *Snake´s Revenge* na NES. Za ním ovšem nestál Hideo Kojima, a tak toto intermezzo, které bylo jen řadovou akcí, nelze počítat za regulérní druhý díl.

Ten přišel až v roce 1990 „nenápadně" schovaný pod názvem *Metal Gear 2: Solid Snake*, jen a pouze na MSX2... Rok 1999, militantní skupina Zanzibar s vlastním státem a mohutným zbraňovým arsenálem unáší předního světového vědce, není těžké uhodnout za jakým účelem. Solid Snake je opět povolán do akce. Úkol je jasný, infiltrovat se do hlavního stanu Zanzibaru. Zvrat střídá zvrat a po zabití velitele místních žoldáků (překvapivě Gray Fox), zničení dalšího modelu Metal Geara a definitivní likvidaci Big Bosse (hlavní padouch z prvního dílu a mimochodem Snakeův otec), psychicky i fyzicky vyčerpaný Solid Snake mizí někde v ledových pláních Aljašky. Co bylo dál víme všichni.... Kojimův tým tímto dílem nejen vyždímal ze staričkého MSX2 všechno, co se dalo, ale přidal celou řadu nových věcí. Poprvé se kupříkladu objevuje „Codec" (zařízení, jehož prostřednictvím Snake komunikuje na dálku se svými nadřízenými), do některých lokací se dalo dostat jen díky nenápadnému „stínování" strážců a spousta dalšího. Další obrovský úspěch znamenající to nejlepší ocenění cesty, kterou se Kojima rozhodl dát. Hra se ale bohužel nikdy nedostala mimo zemi vycházejícího slunce.

16 bitové konzole se dalšího *Metal Gearu* nedočkaly (resp. v roce 2000 se dočkal mimo



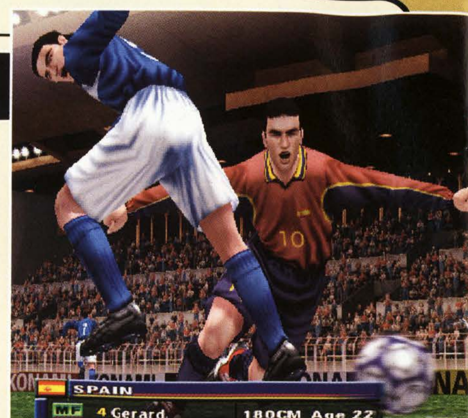
sérii stojícího dílu Game Boy Color), protože to nebyl pro Kojimu ideální nástroj pro vyvrcholení realizace jeho vize, skutečné špionážní taktické akce, skutečného akčního opusu, skutečného promíchání vody a oleje. Tím vším byl až *Metal Gear Solid* na PS, čímžto opisujeme kruh a vracíme se na začátek (ve skutečnosti se blížíme k poslední štaci série). Ve světle ale nyní řečeného konečně můžeme vidět načatou sérii v celé její kráse a genialitě, spočívající mj. v celistvosti a vzájemné provázanosti. Její pochopení nejen umocňuje genialitu jednotlivých dílů, ale hlavně osvětluje genialitu a výjimečnost celku. Zatím neúplného celku, celku k jehož úplnosti schází už asi jen poslední střípek mozaiky, *MGS 2: Sons of Liberty*. Jeho všemi očekávané vydání se již blíží, a tak závěr tohoto článku, který bude zároveň posledním náhledem na něj před finální recenzí, nemůže patřit ničemu jinému.

Jan Spáčil

Typ hry: Sportovní | Žánr: Fotbal | Vývoj: KCET | Vydavatel: Konami

PRO EVOLUTION SOCCER



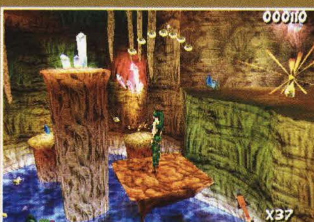


Pal verze vavříny ověnčeného *World Soccer Winning Eleven 5* (ano poslední díl série *ISS Pro*) se nezadržitelně blíží a spolu se změnou názvu se dočkala i celé řady vylepšení oproti japonské verzi. Hloubka a úroveň simulace, tradiční to devizy každého dílu série, dostávají díky mnohem sofistikovanější AI a využití plně analogového ovládání Dualschocku 2 zcela nový rozměr a stejně jak fantastická grafika (3x více pohybů, nesrovnatelně lepší modely hráčů, 50 fps, parádní efekty), dokonalá fyzika míče a ozvučení (snad se dočkáme i pořádného anglického komentáře) posouvají celou sérii o notný kus kupředu. Všechny tradiční módy zůstanou zachovány (včetně geniální Master League), stejně tak i konečně všechna skutečná jména hráčů. Už teď si s naprostým klidem dovolíme říct jediné a dokonale výstižné: „Hail to the king, baby". Nic jiného konkurenci ani nám asi opět nezbude.

Jan Spáčil

Typ hry: Akční | Žánr: Fantasy | Vývoj: 3DO | Vydavatel: 3DO

PORTAL RUNNER





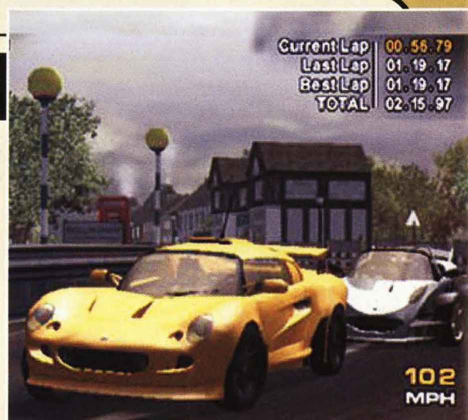
Zpočátku neuvěřitelně slibně vypadající akční adventure, nabízející obrovskou míru volnosti v rozsáhlém, fantasticky provedeném fantasy světě, se nakonec smrskla jen na další akci, odehrávající se v dnes už neblaze proslulém miniaturním světě *Army Menů*. Sexy hlavní hrdinka Lulu, její lví přítel Leo a možnost ovládat oba zároveň či každého zvlášť zůstaly. Ovšem pidi svět *Army Menů*, postrádající nápaditost a vizuální přitažlivost se nezdá být ideálním místem pro strhující dobrodružství. A tolikrát už viděné střílení (byť z luku) a překonávání plošinek není ani jeho ideální náplní. Naděje ovšem umírá poslední.

Jan Spáčil

Typ hry: Závodní | Žánr: Realita | Vývoj: Kuju Software | Vydavatel: Virgin Interactive

LOTUS CHALLENGE





Další přírůstek do obřího peletonu závodních her, který má ambice, potenciál i řadu nápadů, jak dosáhnout jeho čela, je na světě. Z názvu je jasné, že půjde o závodění pouze s Lotusy (celkem budete mít k dispozici na 40). O čem už název mlčí, je poměrně unikátní jádro hry, kterým je tzv. Challenge Mode, v němž si vyberete ze dvou postav. Kromě klasických závodů dojde i na řadu různých úkolů, kaskadérskými kousky pro film počínaje a rozvozem lidí do nemocnic konče. K tomu si připočtěte precizní fyzikální model, včetně poškození auta, solidní grafiku, konstatní framerate (50 fps), na 25 tratí (15 závodních, 10 oblastí) a kouzlo Lotusů, a máme tu velice nadějně vypadajícího nováčka. Korunu *GT3* sice neuzme, ale v pelotonu pohybujícím se několik km za ní by se mohl propracovat do čela.

Jan Spáčil

Typ hry: Arcade | Žánr: Mlátička | Vývoj: Capcom Entertainment | Vydavatel: Capcom Entertainment

FINAL FIGHT ONE









Jedná se o klasickou z automatu pocházející mlátičku typu *Double Dragon* nebo *Golden Axe*. Tento typ her už se v dnešním 3D počítačovém světě téměř ztratil a upadl v zapomnění. Jediné místo, kde si můžete ještě tyto hry zahrát, je v nějaké starší herně, na starých dobrých 8 a 16 bitech nebo na PC v emulátorech automatů. Ale proč byste tohle všechno dělali, když máte GBA?
Děj hry samotné je také klasický. Unesou vám dívku a vy jí musíte zachránit. Na začátku hry si vyberete jednoho ze tří hrdinů a můžete se vrhnout do boje se zločinem. Hru vidíte z boku. Zepředu a zezadu se na vás valí hromady zloduchů, které musíte eliminovat. V základním vybavení máte jen svoje údy. Občas ovšem můžete někde sebrat (ať už od nepřátel nebo z nějaké rozbité věci) lepší zbraň, jako např. kudlu nebo kus trubky, kterou pak můžete používat po určitou dobu.
Hra neoplývá super excelentní grafikou, což je způsobené konverzí z automatu, která je mimochodem skoro dokonalá. Ani zvukový doprovod neutrpěl ztrátu kvality, skoro bych řekl, že si oproti automatové verzi trochu polepšil.

Michal Brzák

Typ hry: Akční	Žánr: Sci-fi	Vývoj: Conspiracy/Toka	Vydavatel: Virgin Interactive

HIDDEN INVASION





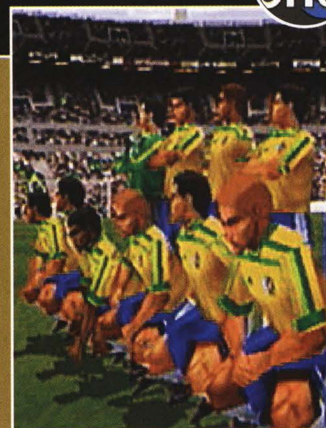
Ocitáte se v roli člena speciální jednotky, což může znamenat jediné: virtuálnímu světu opět hrozí docela seriózní problém. Způsob řešení pak je v *HI* ryze akční a dojde jak na zbraně, tak i na souboje bez nich, čímž se *HI* více méně staví po bok titulů jako *Oni* či *Urban Chaos*. Jakýs takýs příběh, důraz na dramatičnost, kooperace se „sidekicky" a poměrně komplexní herní prostředí pravděpodobně vytáhnou hru z vod bezduchosti žánru „pouličních bojovek". Graficky to vypadá celkem akceptovatelně a nezmrší-li autoři AI a vyhnou se přílišnému stereotypu, mohla by to být celkem fajn zábava.

Jan Spáčil

Typ hry: Sportovní	Žánr: Fotbal	Vývoj: Konami	Vydavatel: Konami

ISS PRO EVOLUTION



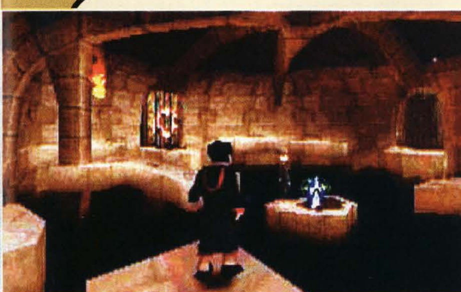


Je to legenda. Je to hra, jenž nasadila nový standard fotbalovým simulátorům a pohřbila tak všechny své předchůdce a také následovníky, jenž by se chtěli pyšně nazývat fotbalem. Sice bez licence, ale pořád ve skvělé formě, tak jak to umí. Detailní grafika, plynulé animace hráčů na zeleném kolbišti, propracovaný systém formování sestavy vaší jedenáctky, zahrnující všechny možné strategie a rozestavení, precizní ovladatelnost fotbalistů a jejich akurátnost přihrávek a střelby. Je to ale především velmi zábavný titul, fotbal v pravém slova smyslu se spoustou pěkných fotbalových momentů, u kterých zbudou fandům jen oči pro pláč. Stačí si vybrat svůj oblíbený tým a začít se prodírat všemožnými poháry a ligami, nejde tu o žádné „fifovsky" akční probojovávání se k brance soupeře za pomocí superkliček a nereálných průniků. Tohle je záležitost čiré fotbalové taktiky, umění mít dobrý přehled o tom, co se odehrává na hřišti a zápalu pro vytváření slibných fotbalových šancí. Jasná volba pro ty, co nevlastní pokračování tohoto herního skvostu a za malý peníz rádi střílejí pěkné góly.

Tomáš Haluza

Typ hry: RPG	Žánr: Fantasy	Vývoj: Argonaut Software	Vydavatel: Electronic Arts

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE







Znáte Harryho Pottera? Že ne? Je to hlavní postava jednoho z nejznámějších dětských příběhů v anglicky mluvícím světě, kluk, který má život plný starostí, kluk, kterého nemá nikdo rád, kluk, který je čaroděj. Na vyprávění je toho ovšem daleko více, naštěstí se kromě filmu připravuje i hra na PSOne pod jménem *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, takže pokud ho neznáte, budete si moci příběh tohohle kluka prožít na vlastní kůži, tedy oči...nebo palce...?!? Tedy, ééé, umíte létat na koštěti? No není to tak těžké, napravo, nalevo, nahoru, nahoru, dolu, nalevo, a tak dále, až přistanete. Ale to není žádné kouzlo – koště je kouzelné. Vy (tedy v podání Harryho) jste kouzelník, pamatujete? A jenom první rok v kouzelnické škole vám přinese 29 úkolů na zdolání. No a pak se třeba naučíte levitovat, ať se koště třebas zblázní. Úkoly jsou velice nápadité, ale prozrazovat je nebudu, stejně jako autoři. Vlastně jeden dva prozradili, ale ty zase neprozradím já – jen si počkejte, nemusíte čekat dlouho. Zahraniční magazíny vesměs ve shodě říkají, že grafika je skvělá, zvuk dobrý, ovládání solidní a zábava dokonalá. Hmmm, víte co? Já tomu věřím.

Jiří Švejcar

Typ hry: Strategie	Žánr: Sci-fi	Vývoj: Red Storm Entertaiment	Vydavatel: Ubisoft

CONFLICT ZONE



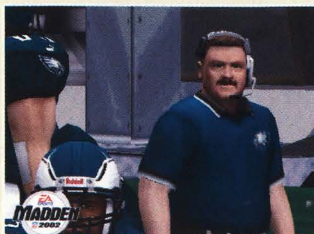


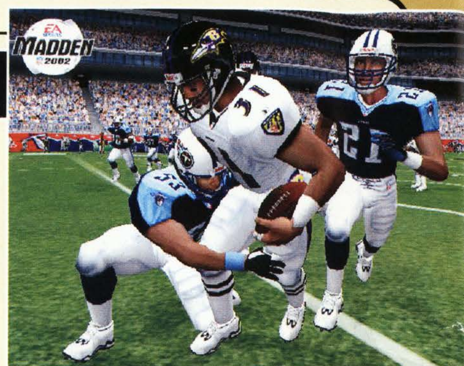
Další v podstatě koncepčně klasická jednovaječná ségra staričké *Duny 2* (říká se jim realtime strategie) je na obzoru. 3D háv, nakopnutí těžby surovin a podobných věcí do zadku, důraz čistě na boj, přidání po bojišti se motajících novinářů a skvělé animačky, dokazují, že se hra nebere zas tak vážně. To všechno jsou věci, které hře poskytují jakous takous vlastní identitu (s tou jednovaječností to tedy nebude tak zlé). Mise okoukali něco od různorodosti, příběh se zase zaučoval u „klišého" a u ovládání se ještě uvidí; nepodpora myši by se ale mohla vymstít. Největší výhodou hry je ale fakt, že bude na PS2, kde je jí podobných poskrovnu. Bude-li to stačit, to se teprve uvidí.

Jan Spáčil

Typ hry: Sportovní | Žánr: Americký fotbal | Vývoj: EA Sports | Vydavatel: Electronic Arts

MADDEN NFL 2002



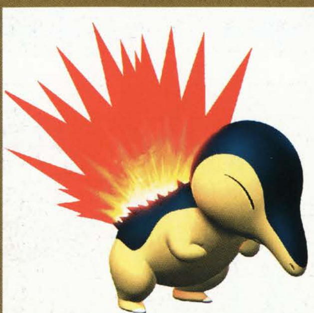


Další ze zlatých žil EA se vrací na naše obrazovky. Na rozdíl ale od svých bratrů a sestřiček je tato série každoročně zlepšována, a to nejen kosmeticky. Hratelnost samotná opět podle všeho udělala slušný krok k realističnosti; přihrávky, střelba, rozestavění a způsob jejich ovládání to vše ušlo další metřík dopředu. Byť si skalní fanoušci série budou na některé změny chvíli zvykat, rozhodně je ocení (až po tom co si na ně zpočátku zaplivou). AI je taktéž mnohem sofistikovanější, nové herní módy (skvěle vyřešený trénink a možnost zahrát si slavné zápasy historie) taky potěší. Ve světle těchto změn je jejich minimální počet v technických věcech naprosto irelevantní.

Jan Spáčil

Typ hry: Bojová | Žánr: Pokémon | Vývoj: Nintendo/HAL Laboratory | Vydavatel: Nintendo

POKÉMON STADIUM 2



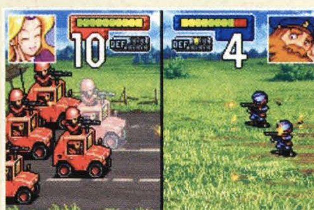


Pokémon Stadium 2 je hra z prostředí Pokémonů, jak už sám název napovídá. V této hře se ocitnete v roli trenéra, kdy si nejprve vycvičíte svoje Pokémony, a pak s nimi půjdete bojovat na stadion, kde se ukáže, jak dobře jste si je vybrali a vycvičili.
V tomto díle budete mít na výběr z 251 Pokémonů a všechny pěkně provedené v 3D. Pokud máte Transfer Pack, tak pak si můžete z jakékoliv verze Pokémonů na GBC (*Blue/Red, Yellow a Gold/Silver*) nahrát svoji vlastní sestavu. To samozřejmě není všechno. Jak už bývá u pokračování zvykem, tak zde najdete nové stadiony, nové mini hry, nové módy hry a spoustu dalších drobných vylepšení. Pokud jste fandy Pokémonů a jelikož tohle je jedna z posledních her na N64, tak by vám tento díl neměl uniknout. Vzhledem k velkému množství soubojů (zhruba něco kolem 500 soubojů pro dokončení celé hry) může ale hra po čase upadnou do stereotypu.

Michal Brzák

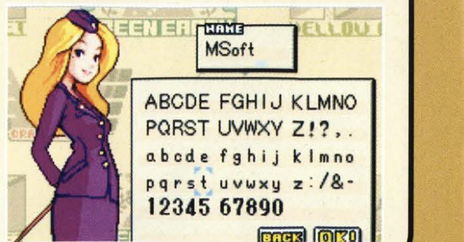
Typ hry: Tahová strategie | Žánr: Manga | Vývoj: Intelligent Systems | Vydavatel: Nintendo

ADVANCE WARS







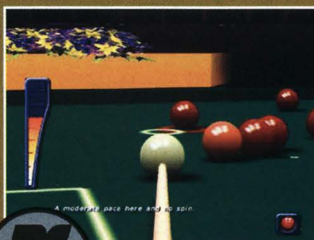


Říkáte si, takhle nějaká tahová strategie na GBA by nebyla? Odpověď zní ano, byla, a dokonce jedna naprosto dokonalá a skvělá, ale nepředbíhejme.
Pokud jste někdy viděli *Battle Isle*, tak si dovedete představit, jak tato hra vypadá. Pokud ne, tak se jedná o hru na tahy, kde máte u každé jednotky definované určité schopnosti a počet bodů na tah. Když vyplýtváte všechny body a nebo už nechcete táhnout žádnou jednotkou, tak hraje protihráč/počítač tak dlouho, dokud on neskončí svůj tah a takhle pořád dokola, až jeden vyhraje.
Celkově zde najdete 114 map, na kterých můžete bojovat, ať už v single nebo multiplayeru. A pokud vám to nebude stačit, je zde ještě zabudovaný editor map, kde si můžete vytvořit svoji vlastní mapu a tu potom vyměnit/hrát s kamarády.
Po grafické stránce hra vypadá dobře a grafika je ucelená a jednotná v celé hře. Další realističnost hře dodává i to, že jednotky a prostředí nejsou až zas tak smyšlené. A tak se zde setkáte s tanky, pěšáky, raketomety atd. Co se týče hudby, tak ta je také na vysoké úrovni, ale po čase se hudba oposlouchá.
Nebudu přehánět, když řeknu, že tato hra je jednoznačnou koupí pro všechny příznivce strategií. Neboť se zatím jedná o jedinou nejaponskou a navíc naprosto úchvatnou tahovou strategii, jakou můžete na GBA sehnat.

Michal Brzák

Typ hry: Sportovní | Žánr: Kulečník | Vývoj: Codemasters | Vydavatel: Codemasters

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER





Připravte se na nervy drásající hru plnou milimetrově přesných úderů, prováděných elegantní tyčí ve vycvičených rukou. Bez toho se totiž v kulečníku uspět nedá. Ano, kulečníku, resp. nadějně vypadajícím pokusu o simulaci tohoto barového sportu. O grafice se nedá říci nic jiného, než že je suše fotorealistická. O hře, nabízející několik variant hry a řadu ve svém oboru známých hvězd, pak lze říct něco obdobného, tedy realismus až na kost. Dále se autoři zaklínají snadným ovládáním, několika herními módy a precizně zvládnutou vnitřní fyzikou. Žel Dualshock není tágo a kulečník bez tága a odpovídajícího prostředí.... Ale to už je na vás.

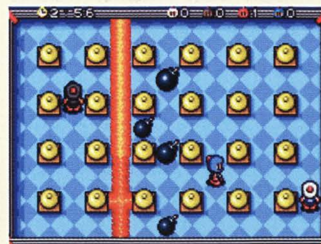
Jan Spáčil



Typ hry: Akční | Žánr: Bomberman | Vývoj: Hudson Soft | Vydavatel: Activision

BOMBERMAN TOURNAMENT





Tenhle článek bych ani snad nemusel psát, neboť nevěřím tomu, že by někdo neznal Bombermana (*Dyna Blaster*). No ale vzhledem k tomu, že je tu nová verze pro GBA, která má i něco navíc, tak je tu právě tento krátký text, který vám o ní něco poví.
Jen pro připomenutí a pro ty, kteří by snad nevěděli, o co jde. Ovládáte panáčka (*Bombermana*) v bludišti, ve kterém se nemůžete jen tak pohybovat, neboť vám v pohybu braní různé předměty. Ne ovšem na dlouho, neboť jste vybaveni bombami, kterými můžete tyto překážky ničit. A nejen tyto překážky, ale i nepřátele jimi eliminujete. Tak to bychom měli ke hře.
Hlavní síla *Bombermana* je v multiplayeru, a tak zde máte 8 různých map, na kterých můžete hrát se svými kamarády. Na ničení beden a nepřátel je zde pak možnost použít 10 různých zbraní.
Jako bonus v této verzi je Quest mode, který je mixem *Pokémonů* (místo nich jsou zde Karaboni) a *Zeldy*. Hru vidíte z vrchu (klasická *Zelda*) a plníte různé úkoly, které dostanete od různých postav ve hře. Pak je zde ta část, kdy používáte Karabony (obdoba *Pokémonů*), které sbíráte a cvičíte a každý z nich má jiné vlastnosti. Na to, že je to v podstatě bonus k *Bombermanovi*, je tato část celkem rozsáhlá, a to něco kolem 200 obrazovek.
Celkem zajímavá kombinace dvou různých stylů hry, která určitě stojí za povšimnutí.

Michal Brzák



Typ hry: Sportovní | Žánr: Fotbal | Vývoj: EA Sports | Vydavatel: EA Sports

FIFA 2002



Každoroční nadílka od EA Sports nám již klepe na dveře a v případě *Fify 2002* by se mělo dozajista jednat o vůbec nejlepší díl z dosavadní série. Změny nastanou ve všech sférách, po grafické stránce vylepšený vzhled textur trávníku do opravdu nejmenších detailů, lepší vzhled a animace hráčů, na tribunách to bude zase o něco veselejší díky efektům kouře z dýmovnic a vlajícím vlajkám. Novým rysem je inovace v systému přihrávek, kde za plného využití Dual Shocku 2 (tlačítka citlivá na tlak) bude hráč moci přihrát do jakéhokoliv směru, a to i při naražečkách a uličkách do zóny, kam si během držení míče naběhne pomocí tlačítka s jiným hráčem v poli.
Ačkoliv to zní vše revolučně a skvěle, nová série si zachová opět svůj arkádový ráz, co se týče reálné fyziky míče. Tam určitě zazáří její protějšek *Pro Evolution Soccer* a nenajde v tomto ohledu konkurenta. Přesto to vypadá, že *FIFA 2002* nás má rozhodně čím překvapit.

Tomáš Haluza



Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Vývoj: Konami | Vydavatel: Konami

EMPHERNAL FANTASIA



RPGčka nemají na PS2 na růžích ustláno a ani *EF* na tom nic nezmění. V podstatě klasické RPG ze staré školy v průměrné 3D grafice, manga charaktery, realtimovými náhodnými souboji (soubojový systém se jeví jako nejpropracovanější část hry), černobíle vypadajícím příběhem, odehrávajícím se v příliš klasickém a okoukaném fantasy světě s šíleně dlouhými a častými nahrávacími časy toho totiž, jak se zdá, nemá moc co nabídnout. Finální verzi jsme sice ještě nehráli, ale je toho tolik co opravovat, že podléhat iluzím prostě není na místě, ani jde-li o hru od Konami. Zkrátka na pořádné RPG si PS2 ještě bude muset počkat.

Jan Spáčil



Typ hry: Sportovní | Žánr: Arcade boxing | Vývoj: Victor Interactive | Vydavatel: BAM Entertainment

CONTENDER 2



Kdysi v úspěšné éře dozrávajících titulů pro originální PlayStation vyvstal z moře chystaných her i arkádově laděný box v podobě hry *Contender*, jehož druhé pokračování si nyní obléká platinový kabátek. Druhý díl nabízí větší spád díky celkovému zrychlení a vylepšenému systému kamer při pohybu boxerů v ringu. Přestože jsou zde o něco lépe graficky zobrazeny textury a modely jednotlivých postav, herní struktura původního *Contendera* se nikam výrazně dopředu neposunula. Herní režimy exbition a main event zůstaly zachovány a tím tak trochu trpí celková životnost, jež se jakž takž drží díky zábavnému módu pro dva hráče. Pozice boxerského krále v arkádovém stylu *Ready 2 Rumble Boxing* zůstává beze všech pochybností neotřesena, ale fandové boxerských klání si u této klasiky jistě přijdou na své.

Tomáš Haluza

PS2 je následovnicí veleúspěšné PSOne. Ta spatřila světlo světa zhruba v roce 1993, kdy vývojáři Sony definitivně dokonali svůj první výtvor na půdě herních konzolí. Jen pro zajímavost – historie klanu PlayStation sahá až někam k roku 1988 a je spojena s jinou veličinou v tomto světě, firmou Nintendo a její konzolí SNES (o historii PSX si můžete počíst v rámečku). Zpět k naší PS2. V roce 1997 probleskují první zprávy o tom, že Sony chystá konzoli nové generace. Tím se roztáčejí kola spekulací, čekání a diskusí na toto téma. Sony mělo opravdu šťastnou ruku. Poslední výrazný kousek na trhu – N64 už mělo dva roky po své premiéře. A plány ostatních? Pouze zoufale mlhavé obrysy, s vyhlídkou příchodu až s novým miléniem. Technický vývoj a snižující se ceny komponent stále víc nahrávaly tradičním PC, které tak byly čím dál výkonnější než čistokrevné herní stroje. Sony neváhalo a uvědomilo si, že musí přijít s něčím, co bude alespoň o generaci dvě dál, než tehdejší technologie. V roce 1999 je konečná podoba PS2 oficiálně prezentována a konečně, roku 2000, začíná její prodej.

PLAYSTATION 2



TECHOLOGIE V KOSTCE

Díky dobře navržené architektuře původního PlayStationu bylo z čeho vycházet. S jistou mírou bagatelizace se dá tvrdit, že PS2 prostě dostala výkonnější procesory a více paměti. Osvědčený koncept. Stará konzole totiž ani v době svého vzniku nepatřila výkonem svého hlavního procesoru na špičku. Vše však doháněla rozdělením do specializovaným procesorů (grafika, audio, početní operace). V PS2 je filosofie velmi podobná. Provedení je ovšem na (tehdejší době poplatné) technologické špičce: hlavní RISC procesor už není 32bitový, ale 128bitový, podporuje řadu specializovaných instrukcí, frekvence se zvýšila na devítinásobek původní hodnoty. Stejně tak byla modernizována a rozšířena grafická část. Výkonný procesor umí řadu funkcí, které se teprve nedávno dostaly na pole konvenčních grafických karet pro PC. A aby to nebylo málo, jsou zde na pomoc ještě dva koprocesory, které se starají zejména o početní operace. Samozřejmostí je i zabudovaný MPEG-2 dekompresor, díky kterému je možné přehrávat DVD filmy. Zvukový procesor odpovídá současným standardům. Kromě hardwarově implementovaných funkcí je zde podpora pro další, softwarově implementované funkce, plus instrukce v sadě hlavního procesoru. Za jedinou slabší část PS2 bývá označována velikost hlavní RAM, pouhých 32MB. Je ale nutno podotknout, že se jedná o čistokrevný stroj, kde neztrácíte značnou část hardwarových prostředků na režii operačního systému.

Shrnuto, PS2 je moderní, multifukční zařízení pro domácí zábavu. Ať už si pod tím představujete sledování videa či hraní her.

KONKURENCE

Xbox a GameCube přichází. Vyplatí se koupit PS2 nebo čekat na nové konzole?

Otázka to není právě jednoduchá. Pro mluví fakt, že PS2 je již nějaký čas zaběhnutá a programátoři ji už začínají bravurně ovládat a dokáží z této konzole vymačkat to nejlepší. Stejně tak, možnost využít PS2 jako DVD přehrávač také není špatná. Díky sílící konkurenci a stoupajícímu prodeji her klesá i cena základní konzole, tedy další plus. Také široká podpora neznačkových výrobců příslušenství není k zahození. A co máme proti tomu? Xbox se pochlubí svou supervýkonnou grafickou částí a rozhraním DirectX, ve kterém se cítí programátoři pro PC jako doma. Dá se tedy čekat plno her i ze strany vývojářů, kteří se zatím orientovali jen na PC. Pokud nějaká hra vyjde nejprve na PC, Xbox bude nejspíš první konzolí, která se dočká svého klonu. Cena her i konzole bude s PS2 srovnatelná. Xbox má navíc od začátku harddisk, DVD přehrává samozřejmě také. GameCube – čistý herní stroj, v celkovém měřítku asi nejvýkonnější. V základní verzi nepodporuje přehrávání DVD filmů. Sice je tu rozšířená verze s DVD, ale působí to dojmem, že se jedná o „z nouze ctnost", jen aby i GC mohl, jako konkurence, přehrávat DVD.

Shrnuto, pokud chcete bezproblémovou konzoli, která už jede na plné obrátky a má dětské nemoci za sebou, PS2 je asi nejvhodnější volbou pro příští půlrok. Pak uvidíme, jak nám rozkvetou do krásy konkurenti v podobě Xboxu a GameCube.



PŘÍSLUŠENSTVÍ

Velkým plus PS2 je možnost využít prakticky všechno příslušenství z původního PlayStationu. To ovšem neznamená, že by nevznikaly nové ovladače a další příslušenství. Výhodou je tu otevřenost platformy, takže nic nebrání nezávislým firmám ve vývoji vlastních periferií pro PS2. Není tak například problém, vybrat si mezi originál Sony paměťovou kartou a její alternativou od jiného výrobce – cenově výhodnější. Stejně tak nemají výrobci her potíže ušít si nějaký specializovaný ovladač na míru, právě pro svou hru (volant, knipl, taneční podložka a podobně). Sony ještě rozšiřuje PS2 o harddisk a síťový adaptér, což posouvá možnosti konzole zase o kus dál. Jen musíme doufat, že se těchto zlepšení a novinek dočkáme v dohledné době i u nás. Na druhou stranu, třeba originální dálkové ovládání pro DVD přehrávání k nám dorazilo velmi brzo po svém uvedení na světový trh.

Popis nejběžnějšího příslušenství, které je k dostání u nás, najdete na následující dvoustranně.

Ondřej Pessr

PODPOROVANÉ FORMÁTY

PlayStation 2 CD-ROM, PlayStation 2 DVD-ROM
PlayStation CD-ROM, Audio CD
DVD-Video, Dolby Digital (AC-3) DTS

TEN NEBO TA?

Je docela zajímavé sledovat používání rodu v souvislosti s PlayStationy. Zatím jsme dospěli k závěru, že původní PlayStation bývá zmiňován jako TEN PlayStation, poměrně často, ale přeci jen méně jako TA PlayStation. PS2 je v drtivém množství případů naopak uváděna v ženském rodě – TA PS2 [pé es dvojka]. Samozřejmě, je tu i skupinka, pro kterou se jedná o TO PlayStation. Zdá se, že si tedy můžeme vybrat podle libosti.

HISTORIE PLAYSTATION

Bylo nebylo. Rozhodně, před uvedením PlayStation na trh, se Sony na trhu s videohrami nevyskytovalo. Psal se rok 1988 a Sony se hodlalo na tomto lukrativním trhu prosadit. Ale jak? Tou dobou drželo žezlo moci zejména Nintendo. Lidé ze Sony tak přišli se zajímavým návrhem – CD jednotka pro SNES. Začalo první kolo, kde Sony uchvátilo exkluzivní práva na CD pro Nintendo. To tak muselo čekat, co přijde. Sony se dralo dál – vynořil se návrh na vlastní produkt, plně portující SNES s jeho cartridgemi a pochopitelně, s vlastním CD formátem. A u Nintenda se začali trochu bát. Jak ukázala historie, právem.

V roce 1991, na Chicagském CESu, Sony oficiálně ohlásilo koncepci Play Station (skutečně s mezerou). Měla portovat SNES a jeho cartridge, plus vlastní CD. Jako dozvuk předchozí spolupráce tu byl vývoj zvukového chipu pro SNES od Sony – to si pochopitelně podrželo veškerá práva na tento chip ve svých rukou, včetně náročných vývojářských pomůcek. Zakrátko přichází další zpráva, Sony se pouští do vývoje PlayStation. Nintendo ale nečekaně sahá po konkurenci a jako nového vývojáře pro své SNES-CD si vybírá Philips. Konec roku a rok následující, 1992, jsou ve znamení různých sporů a jednání mezi Nintendem a Sony. Cesty obou společností se tak rozcházejí. V roce 1993 se vývojáři Sony vrací k vlastnímu projektu a Sony ohlašuje PlayStation-X. Tentokrát již bez cartridgí a multimediálních podpor. Cílem je čistý herní stroj. Jeho srdcem je průměrně výkonný RISC procesor, ovšem podporovaný specializovanými koprocesory pro audio a grafiku, které pro Sony navrhl Ken Kutagari, shodou okolností designér původního Sony audio chipu pro SNES. Sony vstupuje na trh s herními konzolemi. A dál už to znáte.

PODROBNÉ SPECIFIKACE

Hlavní jednotka:
PlayStation 2 Emotion Engine

CPU: 128bit RISC @ 294.912 Mhz
107 multimediálních instrukcí šíře 128bit
64bitová celočíselná jednotka (dvoucestná, superskalární)
32 celočíselných registrů o 128 bitech
TLB: 48 položek
Instrukční/datová cache: 16/8 kB
Paměť: 32 MB DRAM, 2 porty @ 800MHz, propustnost 3.2 GB/s
DMA: 10 kanálů
FPU: FMAC, FDIV
VU0: 4xFMAC, 1xFDIV
VU1 (vektorový procesor): 5xFMAC, 2xFDIV
Výkon na plovoucí čárce: 6.2 GFLOPS

Perspektivní geometrie
Transformace: 66 mil.polygonů/s
Světla: 38 mil.polygonů/s
Mlha: 36 mil.polygonů/s
Bezierovy křivky: 16 mil.polygonů/s

MPEG-2 dekodér, 150 mil.pixelů/s

Technologie:
0.18 mikronu, 4 metalické vrstvy, 10.5 mil. transistorů
Provedení: 240 mm2, pouzdro PBGA 540 vývodů
Spotřeba hlavní jednotky: 15W

Grafická jednotka:
Sony Graphics Synthetizer
Paralelní rendrovací procesor @ 147.456MHz s integrovanou DRAM
16 pixelovacích jendotek
4MB DRAM @ 150MHz, propustnost 48 GB/s
Šířky datových sběrnic:
Čtení 1024 bity
Zápis 1024 bity
Textury 512 bitů
Barevná hloubka: 32 bitů (RGBA, po osmi bitech)
Z-buffer: 32 bitů
Rendrovací funkce: Texture mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi/Tri Linear Filtering, Anti-aliasing, Multi-pass rendering

Rendrovací výkon:
Vykreslování pixelů: 2.4 giga pixelů/s (se zapnutým Z-bufferem a alpha blendingem), 1.2 giga pixelů/s (Z-buffer, alpha blending a texturování)
150 mil. částic/s
Polygony: 75 mil./s (malé polygony), 50 mil./s (48 pixel quad, Z + alpha), 30 mil./s (50 pixel tringle, Z + alpha), 25 mil./s (48 pixel quad, Z + aplha, textured)
18.75 mil. spritů/s (velikost 8x8 pixelů)
Výstup: NTSC/PAL, Digital TV, VESA (max. 1280x1024)

Technologie: 0.25 mikronu, 4 metalické vrstvy, 43 milionů tranzistorů
Provedení: 279 mm2, pouzdro BGA 384 pin

Disková jednotka:
CD-ROM (24x), DVD-ROM (4x), přehrává DVD filmy

Zvuk:
48 kanálů hardwarově, 2MB

Rozhraní:
Optical Digital Out (optický výstup pro zvukové soustavy)
Universal Serial Bus (USB) (2x)
i. S400 I-Link™
Port ovladače (2x)
Memory Card zdířka (2x)
AV MULTIOUT (video+audio)

PŘÍSLUŠENSTVÍ K PS2

O kousek vedle jste se mohli seznámit s PlayStation 2. Teď se podíváme, jaké nejběžnější příslušenství se dá u nás na PS2 pořídit. Trochu netradičně nezačneme herními ovladači, ale zastavíme se u schopnosti PS2 přehrávat DVD filmy. Zajímat nás budou dálkové ovladače. A rozhodně je z čeho vybírat. Kromě originálního ovladače od Sony se u nás vyskytují i další. My se podíváme na dva.



DVD ovladač – výrobce Logic3

Komplet se skládá z vlastního, poměrně útlého a lehkého, ovladače a přijímací jednotky. Přijímací část se zasunuje do portu pro ovladač a je průchozí. Nemusíte se tak obtěžovat přehazováním přijímače DVD ovladače a DualShocku (pistole, volantu čeho je libo...), port máte stále volný.

Ovládací část je poměrně jednoduchá, obsahuje základní funkce, které se dají od DVD ovladače očekávat. Přehrávání, pauza, pomalý pohyb, skok vpřed/vzad, funkce titulků a audia, DVD menu. Pro pohyb v menu jsou tu k dispozici klávesy křížového ovladače. Ergonomie je dobrá, váha nízká, tlačítka přehledně označena. Barevné provedení je decentní, na stole mezi dalšími ovladači zapadne a neruší. Podobně je to i se sladěním barev u přijímací části s barvou vlastní PS2. Jako dosah ovládání uvádí výrobce 25 stop, tedy něco přes 8 metrů, což je v podmínkách běžného bytu naprosto dostačující. Spojení je, stejně jako u většiny TV a video ovladačů, realizováno infračerveně. Je tedy nutná přímá viditelnost na přijímač.

Orientační cena: 1199.00 Kč

DVD ovladač – výrobce Nyko

Nyko, coby jeden z nejznámějších druhovýrobců příslušenství pro PlayStation, nezůstal pozadu a přispěl svou troškou do mlýna. Nikoho asi nepřekvapí, že jak základna (přijímací část), tak ovladač jsou provedeny v transparentním plastu. Stejně tak design je mírně nekonveční. Cosi mezi pazourkovým kamenem a vajíčkem. Ergonomicky ovšem velice příjemně provedeno – do ruky padne dobře. Základna je průchozí, takže i u tohoto ovladače nám zůstávají porty volné.

Ovládací část je, co do tlačítek, komponována stejně jako předchozí ovladač od Logic3. Jediným rozdílem tak zůstává jejich vlastní rozmístění a označení. Ani jedno tlačítko nemá popisek, všechna jsou opatřena přehlednými piktogramy, přímo na svém povrchu. I zde máme infračervené propojení na základnu, ovšem s podstatně větším dosahem.

Orientační cena: 799.00 Kč





Originální Sony DVD Remote Control pro PlayStation 2

Čistokrevné Sony, které se na první pohled liší od svých předchůdců. Nevyniká sice avantgardními tvary, zato je však na první pohled jasné, že tlačítky se tu skutečně nešetřilo. Kromě prvků u výše uvedených ovladačů tu najdeme ve spodní části i tlačítka start a select, X, O, čtverec a trojúhelník. Při troše sebezapření jej tak můžete použít i jako herní ovladač. Ovládání DVD části odpovídá ergonomii Sony. Pokud máte doma nějaký ten ovladač od Sony, nepotřebujete studovat manuál – na klávesách tohoto ovladače budete jako doma. Radost trochu kalí skutečnost, že Sony trochu upustilo od své filosofie pro tvorbu dálkových ovladačů. Čekáte-li, že bude možné ovládat i televizory značky Sony, čekáte špatně. Ještě větším minusem je neprůchodnost základny. Pokud chcete připojit na místo základny jiný ovladač, musíte ji vyjmout z portu ven. Zvláštní, když vezmeme v potaz, že oba předchozí konkurenti berou tuto vlastnost jako samozřejmou. I přesto se zdá ovladač od Sony jako ten nejlepší z celé dnešní várky, zejména pro svou komplexnost a komfort ovládání.

Orientační cena: 799.00 Kč

Dance Mat – taneční podložka pro PS2



Jestli uslyšíte od svého známého, že po svém PlayStaion ovladači dupe, nemusí se nutně jednat o ventilaci nějaké herní frustrace na nebohém DualShocku. Dotyčný stejně tak nemusí mít na mysli pedály od Speeedsteru. Pro PS2 je tu totiž i ovladač z kategorie méně obvyklých – taneční podložka. Název je ale poněkud zavádějící a zní snad i trochu démonicky. Vztahuje se totiž k prapůvodnímu určení ovladače. Obecně se ale jedná o senzorickou podložku s povrchem z materiálu, který se dá nejlépe popsat jako PVC pláštěnka. Podložka je rozdělena do devíti částí. Středová zóna je neutrální, vlevo, vpravo, nahoře a dole jsou částí fungující jako směrová tlačítka. V rozích jsou pak umístěny zóny odpovídající tlačítkům X,O, čtverec a trojúhelník. Na čele podložky se ještě nachází krabička s tlačítky select a start, ze které vede dlouhý kabel pro připojení k PS2. Systém a možnosti ovládání jsou tedy nasnadě.

Podložku můžete pořídit buď samostatně nebo v bundlu spolu s hrou *Jungle Book Party*, které dala podnět pro vytvoření tohoto zajímavého ovladače.

Orientační cena: samostatná podložka 1690.00 Kč

Speedster 2 – volant pro PS2

Kvalitně provedený volant, a to jak po stránce estetické, tak po stránce ovládání. Začněme odspodu, kde podle očekávání nalezneme pedály. Kvalitní kov a dostatečná váha nás zbaví obav, zda v dramatičtějších chvílích pedály někam neodsuneme či přímo nerozdrtíme. Netřeba se bát, tyhle to ustojí. Jedině si je třeba zvyknout na poměrně malý odpor při sešlápnutí.

Jednotka volantu je také dostatečně robustní. Na vlastním kole najdeme ještě standardní tlačítka select, start, X, O a spol. Na těle hlavní části pak čtyři směrová tlačítka, která jsou užitečná zejména pro pohyb v herních menu. V pravé části na nás vykukuje řadicí páka. V některých hrách, bohužel, u pokukování zůstává – páku občas nelze nastavit jako ovládací prvek. Škoda. Ani to však neubírá volantu na atraktivnosti a pokud si chcete závodění prožít naplno, je volant nezbytností.

Orientační cena: 2990.00 Kč





Viper 2 – alternativa DualShocku od firmy Nyko

Transparentní plastové provedení ukazuje, že před sebou máme ovladač od firmy Nyko. Viper 2 je jedním z nejlepších alternativních ovladačů k DualShocku 2. Je hráči hodnocen jako prakticky rovnocenný k DualShocku 2, jeho směrová tlačítka jsou v analog módu dokonce označována za lepší, než originální u DualShocku 2. Jak je tomu u alternativ zvykem, nalézáme tu navíc ještě funkci Turbo. Vše uzavírá příznivá cena.

Orientační cena: 999.00 Kč

Multi Tap 2 – expander portu ovladačů

Toto zařízení vám ve hrách, které je podporují, umožní využít až čtyři ovladače na jeden port. Místo obvyklých dvou ovladačů tak lze, při dvou multi-tapech, použít až osm ovladačů najednou. Ideální pro různé kolektivní sportovní hry a závody.

Orientační cena: 1999.00 Kč
Alternativní Tribal Tap od Nyko: 1299.00 Kč

Tím samozřejmě výčet příslušenství nekončí. Můžete použít kousky od staré PSOne, je tu řada dalších příslušenství. Samozřejmě originálních i od alternativních výrobců. Můžete pořídit i zvukovou soustavu pro PS2, abyste si vychutnali zvuk vašeho oblíbeného DVD filmu. Pravda, bratru, za 22000 Kč. Chcete mít svou PS2 s sebou i na cestách – praktická brašna za 1300 Kč. Televize nemá video vstup? Nevadí, je tu RFU adaptér, který se připojuje na anténní vstup, za 990 Kč. Je toho prostě mnoho. Nebojte, zajímavé kousky budeme sledovat, otestujeme a poznatky vám přineseme.

Ondřej Pessr

SCARY MOVIE 2

SCARY MOVIE 2 – 2001, USA

Hrají: Marlon Wayans, Shawn Wayans, Anna Farisová, Regina Hallová, Tim Curry, James Woods.
Scénář: Marlon Wayans, Shawn Wayans, Alyson Fouse, Greg Grabianski, Dave Polsky, Michael Anthon Snowden, Craig Wayans.
Hudba: Kevin Kliesch, Michael McCuistion, Buck Sanders
Kamera: Steven Bernstein.
Režie: Keenen Ivory Wayans



Fekální hororová parodie *Scary Movie: Děsnej biják* (jednička) se prosadila hlavně díky geniálnímu načasování: okamžitě po vrcholu série teenagerských hororů nakráčel film, který je kopal do zadku. Jenže tahle vlna už definitivně opadla, takže *Scary Movie 2* už neparoduje čisté teenagerské horory, ale zabývá se filmy, u kterých nemá subžánr tak výrazné rysy – čili dvojka není tak čistý úder na brňavku. Hlavním mustrem je tentokrát De Bontův remake *Zámek hrůzy* (skupina studentů vedená podivným profesorem ve strašícím baráku) a k tomu jsou přilepeny scény odkazující na hity posledních dvou let: honička na kriplkárách jako parodie motorkové scény z *M:I2*, pozvracený James Woods jako nedávno remasterovaný *Vymítač ďábla*, wire-fu souboj jako v *Charlieho andílcích*, atd., atd., můžete si sami udělat test (třeba na AIDS).

Co se týče vtipnosti, je to ještě slabší než dvojka, hlavně díky řidší průtokovosti za jednu gagominutu a taky proto, že tvůrci nadále zatvrzele brání barikádu lepkavě spermatózních frků. Na druhou stranu jsou jasně vidět větší peníze, dvojka je natočená o stupeň lépe než jednička, takže si vychutnáte i akční scény, které jinak moc legrační nejsou, prostě jenom proto, že jsou slušně udělané. Shrnuto: Mohlo to dopadnout daleko hůř, dna posledních nielsenovek to rozhodně nedosahuje.



Štěpán Kopřiva

HUDBA

KYLIE MINOGUE
FEVER
MONITOR-EMI





I u protinožců vycházejí hvězdy. Důkazem toho je KYLIE MINOGUE, která v 80. letech reprodukovaně (od slova reproduktor) prozpěvovala na všech diskotékách, jak je hrozně „lucky", když řídí „locomotivu". Tehdy jí sekundoval Jason Donovan, a o to celé se staralo trio disco strýců „S-A-W", kteří už objevili, potažmo znemožnili kde koho (viz Rick Astley). Pak se KYLIE trhla a experimentovala tak dlouho, až její hvězda zapadla. Rozhodla se proto pro návrat ke kořenům a vyhrabala disco ze dna krabice. Naštěstí nikoli retro 80. let, ale disco důstojné pro 3. tisíciletí. Zkrátka ho nemůže dostat ze své hlavy (pilot. sp Can´t Get You Out Of My Head).

Ad Meer

OZZY OSBOURNE
DOWN TO EARTH
SONY MUSIC/BONTON





Po dlouhých šesti letech od vydání nahrávky Ozzmosis vydává nejpopulárnější ikona americké rock-metalové scény novinkové album. Na „ex-blacksabaťákově" OZZYHO třináctém sólovém opusu se podílel mimo jiné i kytarista Zakk Wylde, bubeník Mike Bordin (Ex-Faith No More), baskytarista Robert Trujillo (Ex-Suicidal Tendencies, Infectious Grooves) a producent Tim Palmer. Pilotním songem nasazeným do médií, včetně klipu v režii Jonase Akerlunda, je píseň Gets Me Trough. Co říci více? Originální, snad i trochu odpudivý přebal alba skrývá náplň s naprosto opačným přívlastkem – tedy lákavou a ve své linii těžko překonatelnou.

Ad Meer

FAITH HILL
THERE YOU'LL BE
(BEST OF...)
WARNER MUSIC





Nepochybujeme o tom, že jste stejně doma nejen na stránkách tištěného Xgenu, ale i v jeho internetové podobě. V tom případě vám určitě neunikla nepříliš lichotivá recenze CD soundtracku k celovečeráku Pearl Harbor, které vévodí nádherná balada z repertoáru FAIT HILL, jejíž „bestovka" se právě objevila i u nás. FAITH je držitelkou mnoha Grammy ocenění a u nás je známá, kromě „perlového šlágru", díky songu The Kiss, který se dočkal už i své tuzemské mutantní podoby. FAITH rozhodně není zpěvačka pro divokou jízdu, ale takové milování za svítání si při poslechu jejího alba dokážu dost dobře představit.

Ad Meer





RYCHLOPALNÉ PARODIE JAKO ZÁVODNÍ DISCIPLÍNA

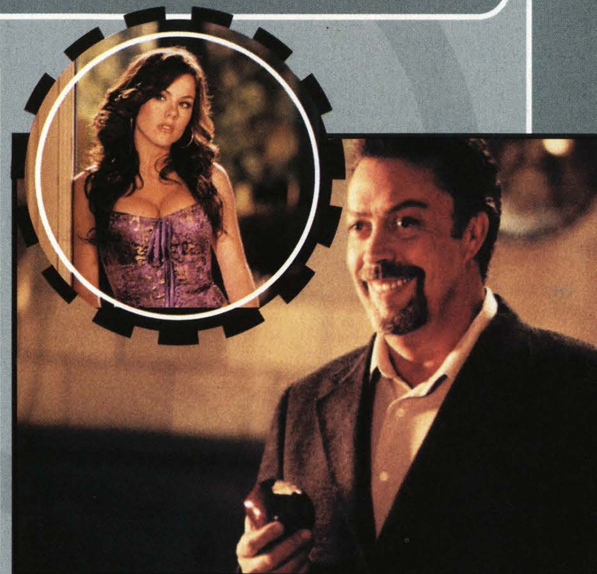
Chtělo by se napsat, že už staří australopitékové měli své parodie a určitě by to byla pravda, čili samozřejmě nic nového pod sluncem, ale o to mi tady teď nejde. Jde mi o parodický subžánr, který se zrodil z hlediska australopitéků teprve nedávno a který je postaven na nonstop chrlení gagů nejrůznější úrovně, kdy díky kvantitě a tzv. brokovnicovému efektu dochází ke smíchu čistě na základě procenta pravděpodobnosti. O něco podobného se samozřejmě pokoušel už Mel Brooks, ale k totální dokonalosti dotáhl tenhle systém absurdních odskoků a volných filmových asociací až tým Zucker-Abrahams-Zucker. Nejdříve se tak stalo díky dnešním klasikám *Připoutejte se, prosím!* a *Přísně tajné* a později po rozpadu to jistili trojdílnou sérií *Bláznivých střel* (Zuckerové) a dvojdílnou sérií *Žhavých výstřelů* (Abrahams). Tenhle kulometný, ale ve své podstatě velice snadno napodobitelný styl vyvolal řadu napodobenin (*Mlčení šunek*, *Fatální instinkt*), i sami jeho vynálezci se ho snažili držet, jak nejdéle to šlo (*Bláznivá škola*, *Mafiózo*), dokonce se přihnala i vedlejší vlna tzv. nielsenovek (*Agent WC40*, *Utopenec na útěku*, *2001: Vesmírná prda*), ale bohužel se jasně ukázalo, že neustálým opakováním se tenhle systém čím dál víc omílá, vyčerpává a stává se nudně předpokladatelným (o klesající úrovni fórů ani nemluvě). Zatím posledním (divácky hodně úspěšným) pokusem na tomto hřišti je právě dvojice *Scary Movie* bratří Wayansů, která se vykašlala na parodování konkrétních filmů, soustředila se přímo na celý módní žánr a navíc chrlení gagů zkřížila s momentálně hodně jedoucím fekálním humorem – čímž to u mladšího publika, které už mělo plné zuby geronta Nielsena, vyhrála na celé káře.



KLAN WAYANSŮ

Od toho klanu, co kdesi na Jihu cválá zabalen v saunoručnících a špičatých čepicích, se Wayansové liší především tím, že jsou černí a plešatí. To jsem samozřejmě v zájmu úderné první věty trochu přehnal, holohlaví jsou jenom dva z nich, Keenen Ivory a Damon, ostatní tři (Marlon, Shawn a Kim) mají své příčesky pevně přilepené. A stejně přilepení (to byl velmi hýkající most) jsou i k sobě navzájem, když se v rámci těch nejlepších tradic sicilského klubu sběratelů poštovních známek podporují při své nelehké hollywoodské kariéře. Tahounem je Keenen Ivory, který jako jediný z nich fušuje do režie (má za sebou ryze černošskou komedii *Dostanu tě, syčáku!*, příjemné akční béčko *Mizera* a jedničku *Scary Movie*) a s vytrvalostí hodnou lepších věcí své sourozence (a v případě *Mizery* i sebe sama) neustále obsazuje do hlavních rolí a nechává je psát scénáře.

Velmi černou (a velmi plešatou) ovcí je bratr Damon, který se prosadil jako první a na nějakou wayansovskou sounáležitost zvysoka kašle, protože je demonstrativní sólista. Možná zblbnul díky tomu, že hrál v tak kvalitním filmu jako je *Poslední skaut*, možná díky tomu, že byl ve *Střeleném* vystaven radiačnímu působení Adama Sandlera, faktem je, že Damon s Keenenem Ivorym, Shawnem, Marlonem a sestrou Kim nepeče, takže z megaúspěchu obou dílů *Scary Movie* nemá vůbec, ale vůbec nic a musí se dál protloukat sám. Což je lekce z rodinné sounáležitosti jak Starobrno.



HUDBA

NEW ORDER
GET READY
WARNER MUSIC





Milovníci „nového pořádku" jsou kapelou, která už hraje tak dlouho, že si zaslouží přízvisko legenda. NEW ORDER je vedle The Cure a Depeche Mode zcela právem považována za nejkultovnější kapelu 80. let. Důkazem toho, že tahle stará squadra nepověsila hudbu na hřebík ani v novém tisíciletí a má stále co říci, je nové album Get Ready, které vychází po pauze neuvěřitelných osmi let od poslední „řadovky." Album obsahuje všechny přísady, které jsou zárukou úspěchu: posmutnělé chytlavé melodie, basu používanou jako sólová „guitar", klávesy plné neidentifikovatelných zvuků a spoustu dalších ingrediencí pro hudební fajnšmekry.

Ad Meer

TORI AMOS
STRANGE LITTLE GIRL
WARNER MUSIC





Tahle malá cizinka se rozhodla vydat album pro její kariéru zcela netypické. Jeho náplní jsou výhradně cover verze slavných skladeb z per mužských autorů, které TORI interpretuje ze svého ryze femininního pohledu. Koncept alba vzbudil značný zájem a kritika jej přijala bez výhrady pozitivně. Chceš vědět, jak zní Eminem v sukni a nebo třeba Beatles, Neil Young, Lou Reed, Depeche Mode či Tom Waits? No, tak neváhej. Bacha, nenech se zmást lahůdkovým trikem, album totiž existuje ve čtyřech verzích přebalů!

Ad Meer

MACY GRAY
THE ID
SONY MUSIC/BONTON





Nejvýraznější objev americké hudební scény loňského roku, držitelka dvou cen Brit Awards a jedné Grammy si na své konto připsala další novou studiovku. Její dlouhohrající počin navazuje na veleúspěšný debut On How Life Is z roku 1999 a na trh ji koncem prázdnin uvedl singl Sweet Baby. Album dostalo název The Id, což je Sigmundem Freudem zvolené označení pro zdroj pudové energie, neboli soubor vnitřních subjektivních zážitků uložených v nevědomí. I tak si myslím, že MACY dobře věděla, co dělá a zcela vědomě se rozhodla potěšit ucho stále se rozrůstající masy svých příznivců.

Ad Meer





OPERACE: HACKER

SWORDFISH – 2001, USA

Hrají: John Travolta, Hugh Jackman, Halle Berryová, Don Cheadle, Vinnie Jones.
Scénář: Skip Woods.
Hudba: Christopher Young.
Kamera: Paul Cameron.
Režie: Dominic Sena.

Terorismus je problém. Momentálně dokonce velmi aktuální problém. Terorismu musíte čelit těmi nejrůznějšími prostředky. Především tím, že vylupujete banky. Tak to alespoň vidí Gabriel Shear (John Travolta), bývalý agent Mossadu a současný samostatný operativec Černé buňky, tajné americké organizace založené v padesátých letech J. Edgarem Hooverem, která má za úkol bojovat těmi nejtvrdšími a ne tak úplně legálními metodami se světovým terorismem. Jenže takový boj stojí prachy. Spoustu prachů. Takže se Shear rozhodne vyčórovat jistá vládní bankovní konta, aby měl na svou svatou válku dostatečný kapitál. A hacker Stanley Jobson (Hugh Jackman) a Ginger, co má alergii na horní díl plavek (Halle Berryová), mu v tom budou pomáhat.

Třetí film reklamního režiséra a klipaře Dominica Seny (*Kalifornie, 60 sekund*) je zatím jeho nejpovedenějším kouskem. Zatímco ve svém debutu, thrilleru o psychopatickém sériovém vrahovi Bradu Pittovi, podlehl nemastnosti neslanosti scénáře a ve svém druhém filmu, remakeu honičkovské klasiky, podlehl totální neexistenci scénáře, tady dostal dějový blueprint pečlivě narýsovaný Skipem Woodsem (ten se uvedl zábavnou drogovou posttarantinovkou *Thursday*). Jasně, je to jen obyčejný akční thriller, ale Woods tam narval pár dějových kliček, zvratů a přeskoků navíc, takže vám nedovolí si jako obvykle uprostřed, někde mezi automobilovou honičkou a padouchovým zlým činem hodit obvyklého šlofíka. Sena svůj režijní díl rozhodně nezkazil, celý film je nasnímán jeho typicky rozkmitanou kamerou a agresivním žlutým svícením, a s úvodní scénou se dokonce velmi matrixovsky vytáhl. A jelikož je Travolta opět ve formě (zhubnul) a Hugh Jackman je neokázalý sympaťák, je ve výsledku (když přehlédnete některé klasické technické naivity) *Operace: Hacker* příjemně nadstandardním akčním kouskem. Což se v sezóně, v níž se příliš akčních kousků neurodilo, rozhodně počítá.



Štěpán Kopřiva

HUDBA

ELTON JOHN
SONGS FROM THE WEST COAST
UNIVERSAL MUSIC





Jestli je Tina Turner považována za rockovou babičku, můžeme zcela bez okolků nazvat ELTONA JOHNA rockovým strejdou. Možná, že se mnou nebudete souhlasit ve slově „rockový", ale vězte, že ELTONOVY kořeny jsou v rocku a nikoli v popu, jak se mnozí domnívají. ELTON již 34 let spolupracuje se svým dvorním textařem Bernie Taupinem, který mu svá „slova" posílal všemi poštovními cestami, co jich na světě je. Tentokrát se poprvé sešli nad jedním stolem a společnými silami vytvořili úžasné album. Najdete na něm i píseň, kterou zpívá Robert Downey jr. v seriálu Ally McBealová. Fór je v tom, že ji ve skutečnosti zpívá právě ELTON.

Ad Meer

TOM JONES
THE BEST OF...
UNIVERSAL MUSIC





Hvězda 60. let, potažmo 70. let, potažmo 80. let, potažmo 90. let, potažmo třetího tisíciletí... energií sršící Tygr z Wallesu TOM JONES zavítal v září do takřka vyprodané pražské Paegas Arény, kde předvedl svou velkolepou show. Zvládl to bez předskokana, zato s nezvyklou dvacetiminutovou přestávkou (Pozn. red.: Zřejmě si potřeboval přebrousit drápy). Tatkové okolo padesátky pohupovali hýžděmi do rytmu a ženy všech ročníků posílaly vzdušnou cestou nejintimnější kousky svého prádla přímo na jeviště a to nejen při šlágru Sex Bomb. Reedice bestovkového alba mapuje TOMOVY největší hity od počátku 60. až do konce 80. let a patří ke zlatému fondu pozemské pop music.

Ad Meer

SOUNDTRACK
PLANET OF APES
SONY MUSIC/BONTON





V minulém Xgenu jsme vás seznámili s naším ryze subjektivním názorem na cover verzi kultovního biják Planeta opic. Ke každé velké podívané neodmyslitelně patří i CD s hudbou umocňující filmový děj. O „opičí" soundtrack se postaral Burtonův (režisér snímku) dvorní skladatel Danny Elfman a naplnil ho veskrze potemnělými melodiemi korespondujícími s neveselou vizí pozemské budoucnosti. Otázkou zůstává, zda ještě jde v případě snímku Planeta opic o sci-fi. Někdy mám dojem, že se lidstvo chová hůř než tlupa primátů a my vlastně už na Planetě opic několik století vegetíme.

Ad Meer



HUGH JACKMAN

Jeden z nejnovějších australských exportů měl prostě kliku. Castingoví hledači pro *X-Men* už lezli po zdech a stejně nemohli nikoho vhodného pro Wolverina, nejpopulárnějšího člena x-menského týmu, najít. Hollywood už měli dávno prošťouraný skrz naskrz a teď čmuchali po celém světě a zvali na konkurs úplně všechny. A právě skrz londýnskou větev se jim v síti zachytil silně neznámý australský dvaatřicátník, který se začal na plátně a televizi objevovat teprve před pěti lety a zatím až na pár televizních seriálů, TV filmů a věcí, co šly rovnou na video, žádnou velkou díru do světa neudělal. Jenže režisér Bryan Singer se nebál riskovat a díky tomu dostali všichni fanoušci *X-Men* ne nějakého herce, který předstírá, že je Wolverine, ale skutečného Wolverina, přesně takového, jak vypadá, chodí i mluví v comicsech. A Hugh Jackman měl vystaráno.



Zatím je samozřejmě na nějaké hodnocení jeho kariéry ještě příliš brzo, protože romantická komedie *Animální přitažlivost*, ve které si zahrál (ne)napravitelného promiskuťáka a popcornový travoltovský thriller *Operace: Hacker* jsou těmi prvními snímky, ke kterým se upsal pár dní po premiéře *X-Men*, a i když ho nijak neshodily, zatím ho taky nikam dál nekatapultovaly. To možná udělají až *X-Men 2*, jejichž premiéra je plánována na příští rok a ve kterých si zopákne roli rozježeného drsoně s adamantovým kostivem. A nebo spíš to, co bude následovat po nich.

JAK JE HALLE UKÁZALA

Věcí, o které se v souvislosti s *Operací: Hacker* nejvíc mluví, není ani tak to, že John Travolta zhubl a že se Hugh Jackman stále víc podobá mladému Clintu Eastwoodovi, jako spíš to, že černošská sexice Halle Berryová tady konečně vyvalila ňadra.

Jednou už k tomu skoro došlo, kdysi před lety, když Halle hrála striptérku v *Posledním skautovi*, nicméně nakonec to dopadlo tak, že tam její inkriminované objekty neuvidíte. Zato v *Operaci: Hacker* ano a se vší parádou. Šla fáma, že za tuhle scénu Halle dostala extra doplatek k honoráři ve výši půl miliónů dolarů (tedy čtvrt miliónu za jedno), ale ona sama to rozhořčeně popřela s tím, že si to vymysleli novináři, aby měli kolem premiéry skandál. Ne, Halle to prý udělala zcela zadarmo (neboli to bylo v ceně), protože je profesionálka a nemá s tím problém a navíc to bezvadně ukazuje „ženskou sílu její postavy, s níž ovládá muže kolem sebe". No jasně. Nicméně Halle říká: „Vím, že to nebylo nutné, ale udělala jsem to. A klidně to udělám znovu." SaKRa, začíná to vypadat, že při budoucím rozhodování zda na nějaký film jít do kina či nejít, bude účast Halle Berryové jedním z rozhodujících faktorů.





GREGORIAN
MASTER OF CHANT CHAPTER II



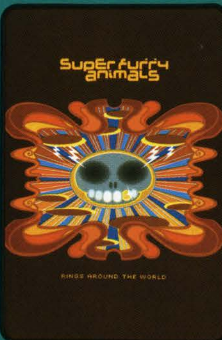


Za vším hledej Enigmu. Před lety rozpoutal Michael Cretu mánii po mnišských chorálech a od té doby se mu snaží kdekdo podobat. Projekt GREGORIAN se narodil v Německu. První album jim vyšlo před dvěma lety a bylo napěchováno coververzemi v gregoriánském duchu notoricky známých šlágrů od takových špiček jako je R.E.M., Mettalica, Eric Clapton nebo Peter Gabriel. Úspěch na sebe nedal dlouho čekat a sbor (přestože ani jeden ze zpěváků není originál mnich) slavil úspěchy. Právě nyní vychází druhé album s méně známými popěvky, obohacené o hlas sestry slavné Sarah Brightman, které je stejně komerčně duchovní jako jeho předchůdce.

Ad Meer

SUPER FURRY ANIMALS
RINGS AROUND THE WORLD
SONY MUSIC/BONTON





Vizuální podoba alba je nahrána ve stereu 5.1 Suround Sound. Jako bonus přináší DVD remixy každého z tracků a další obrazové materiály. Obsahuje rovněž kapitolu extras, kde lze nalézt doposud nevydané materiály a CD-ROM sekci s možností přímého prolinku na nové www stránky SUPER FURRY ANIMALS.

Ad Meer

MANIC STREET PREACHERS
LOUDER THAN WAR
SONY MUSIC/BONTON





Angažovaní pouliční kazatelé, jejichž muziku poslouchá i sám Fidel Castro, vydávají audiovizuální záznam svého kubánského koncertu v Havaně z počátku tohoto roku. Na DVD o takřka hodinové délce najdete následující materiály: záběry ze zákulisí, čtvrthodinové interview s Fidelem Castrem, půlhodinové radio interview, fotografie, prolink na www stránky a videoklipy.

Ad Meer